NAM HEESUNG

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР 46

2017

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Продолжение приключений Ли Хэна в виртуальной реальности Королевской дороги.

- Легендарный Лунный Скульптор
  -
  - Глава 1. Предложение капитуляции
  - Глава 2. Последствия для Гильдии Гермес
  - Глава 3. Идея, как заработать целое состояние
  - Глава 4. Крупнейшая постройка севера
  - Глава 5. Пухольский аквапарк
  - Глава 6. День, когда время остановилось
  - Глава 7. Пустыня Спокойствия
  - Глава 8. Безрассудный вызов
- notes
  - 1

Легендарный Лунный Скульптор Том 46

Автор: Нам Хисон
Перевод: Takeshi Kensai

Глава 1. Предложение капитуляции

Алкард был выдающимся командующим Империи Хэйвен, которого называли Командующим Севером.

— Поддерживайте оборонительные позиции. Убивайте врагов, используя эту тактику. Имперская армия не падёт от врагов в таком месте как это!

Игроки Королевства Арпен проносились через стены крепости с большой храбростью и скоростью, огибая бесполезные оборонительные сооружения.

Маги ехали на быках, в то время как небо было покрыто авианами.

Имперская армия подвергалась атакам и с земли, и с воздуха.

Пушу-кунг!

Среди несущихся северных игроков появился огромный монстр.

— Куо-о-о-о-о-ох!

Монстр послал в небо оглушающий рёв.

Подземный монстр, которого люди не могли себе вообразить!

Длинные антенны, острые словно зубья пилы зубы, и крепкие лапы, способные рыть тоннели в земле и в зданиях. На его лбу и щеках были вырезаны морщины, чтобы он выглядел более сильным.

Несмотря на внешний вид, у него было гибкое тело, как у червя или многоножки.

Твич-твич!

Его ужасный хвост и 40 лапок постоянно подёргивались.

— Хи-ик!

— М-монстр!

— Настоящий урод… Он походит на демона, которого должен будет истребить Виид.

— Разве ты не слышал? Это и есть Виид-ним!

Имперские солдаты и северные игроки в испуге разбегались, когда монстр с 40 лапками продвигался вперёд.

Новый образ Виида стал также горячей темой на телестанциях.

Репортеры заключили сотрудничество с авианами и летали в небе, чтобы передавать видео из внутренней части Крепости Пухоль.

— Посмотрите. Это… Этот монстр — Бог Войны Виид. Королевство Арпен и Империя Хэйвен. Невероятное количество людей столкнулись в важнейшем сражении за превосходство на севере. Он выглядит сильным. С такой внешностью он

определенно должен быть сильным!

— Форумы затопили поклонницы, наблюдающие эту сцену. Они считают, что в этом есть некое мужское очарование.

— Я так и думал, что он привнесёт опустошение в этом сражении. Правда ли, что Виид-ним сожрал нескольких игроков?

— Официально подтверждённое число — 127 человек.

— Это включает людей, которые вышли из его задницы?

— Конечно. Их же всё равно потом съели повторно.

Телестанции показали шокирующее видео съеденных Склизким Глистом игроков Гильдии Гермес.

Его длина составляла 20 метров, и этот огромный монстр мог ловить людей на очень высокой скорости. Несмотря на то, что люди пытались от него сбежать, он просто высовывал язык и оборачивал его вокруг их ног.

— Куа-а-ак!

Он уничтожил стену и сожрал игрока Гильдии Гермес.

Ведущие шоу взволнованно закричали.

— Прятаться бесполезно!

— Ах, вы это видели? Когда здание сломалось, можно было заметить, что там находятся не только игроки Гильдии Гермес, но и множество членов Империи Хэйвен.

— Это означает, что существуют некоторые безопасные места, где от него можно укрыться?

— Похоже, что он скорее отложил их, чтобы съесть позже.

— Что заставляет вас так думать?

— Просто он покрыл вход большим количеством слюны.

Северные игроки нападали на Крепость Пухоль вдоль пути, проложенного Виидом.

Склизкого Глиста поражало оружие, но оно было бесполезно против него.

— Когда произошло бедствие, из-за тумана видимость стала ограничена. 127 — это число, которое непосредственно зафиксированное нашими сотрудниками. Считается, что он съел более 150 человек.

— Похоже, это удивительное боевое достижение. Он просто ест их, несмотря на использующих навыки членов Гильдии Гермес.

— Выглядит так, будто, он мгновенно проглатывает их, даже не прожёвывая.

— Из его задницы снова кто-то появился. Не могу поверить, что произношу нечто подобное.

— Ему реально не повезло. Тех, кто не переварился, он просто съедает повторно.

— Если присмотреться, то можно заметить, что воины с

высоким здоровьем и Устойчивостью пытаются сбежать.

— …

Между ведущими на некоторое время установилось молчание.

Известные своей жестокостью игроки Гильдии Гермес, защищающие крепость, сейчас сами вызывали к себе жалость.

— В любом случае, это абсолютно удивительно. Виид продолжает свои активные действия в Крепости Пухоль. Есть ли причина, по которой он борется в подобном виде?

— Вероятно, такая причина безусловно существует, но размышлять о подобном довольно сложно.

— Пожалуйста, назовите хотя бы приблизительные догадки.

— Прерывание жизней, связанное с неуёмным аппетитом. Возможно, тем самым он намеревается показать нам прогресс и процветание Королевства Арпен.

— Его внешность вселяет страх во врагов, но в то же время подбадривает союзников.

Дикторы по всему миру давали различные интерпретации виду Склизкого Глиста.

— Не позволяйте смотреть на это своим детям.

— Ужасно. На самом деле.

— Прошу вас прекратить трансляцию.

Зрители сперва испытывали отвращение, но как только они узнали, что это Виид — в них пробудилось любопытство.

Удивительно, но некоторые люди стали находить его подёргивания и извивания милыми. Это было похоже на грубые картины испытывающего нужду художника, становящиеся бесценными после того, как тот добивался известности.

Виид показывал на телевидении оптимальную эффективность и грубую силу.

Компании уже связались с Виидом по поводу создания кукол Склизкого Глиста, роющего землю или вытягивающего язык.

Рекламные агентства были отлично осведомлены о Вииде, Королевстве Арпен и Культе Травяной Каши.

Вне зависимости от возрастных категорий, они немедленно приступили к плану по раскручиванию данного товара. Основной акцент был сделан на телефоны, мобильных операторов, кондиционеры и телевизоры.

Это был выдающийся персонаж, поэтому делать с ним рекламу было легко.

Склизкий Глист совершает звонок из метро с новейшей модели телефона. Связь сохраняется даже тогда, когда он зарывается под землю.

— Как и ожидалось от сверхновых технологий. Налетай!

Склизкий Глист любит играть в игры, высокоскоростной интернет, а также общение с друзьями.

Загрузка изображений, связанных с едой, занимает лишь 0,1 секунды.

— Ням-ням. Выбирайте нашего оператора!

Склизкий Глист танцует под кондиционером в жаркую погоду.

— Ветер дует так свежо. Ветер дует, дует ветер!

После просмотра фильма ужасов пасть Склизкого Глиста выпрыгивает из широкоформатного домашнего кинотеатра прямо на разинувших рот зрителей, сидящих на диване.

За границей популярность Виида в отраслях информационных технологий и электронной промышленности была фантастической. В частности, вещи, связанные с Виидом, были очень популярны в Европе и Соединенных Штатах.

Магазин гамбургеров, бесплатно раздающий куклы оживлённых скульптур, увеличил свои продажи в 20 раз, и был полностью заполнен посетителями каждый день с утра и до поздней ночи.

Сотрудники крупнейшей в мире нефтяной компании также начали интересоваться Склизким Глистом для более успешного развития своих передовых технологий.

Компании по производству шин использовали в рекламе своей продукции 40 передвигающихся лапок Склизкого Глиста, способных перемещаться по неблагоприятной местности.

Склизкий Глист сорвал джекпот в сфере рекламы.

* * *

Смерть некроманта Кробидьюна! Смерть рыцаря Мьюла!

Игроки, представляющие Гильдию Гермес, которые погибли в жестоком сражении за Крепость Пухоль.

— Ну же, давайте. Вы никчёмный мусор!

Уровень Консаллера был 483-м.

Это был известный игрок Гильдии Гермес. Он зачищал подземелья и охотился на опасных боссов.

— Смело рвитесь вперёд. Не думайте, что вы победите только благодаря своему количеству!

Консаллер хотел бороться с Виидом, поэтому стоял в первом

ряду прямо перед набегающими северными игроками. Каждый раз, когда он взмахивал мечом, он сметал всех северных игроков в радиусе 7 метров.

От руки Консаллера погибло как минимум 400–500 человек.

Авианы пытались наброситься на него с неба, но он убил по крайней мере 30 из них.

Многие игроки Гильдии Гермес пострадали от нападений северных игроков. Однако Консаллер оказался особо сильным игроком, одолеть которого они не могли.

Его Устойчивость, выносливость, владение навыками и мастерство владения холодным оружием были настолько высоки, что пересиливали врагов.

— Он всё ещё не выдохся?

— Жёсткий, жёсткий. У нас нет выбора, кроме как напасть на него как можно бóльшим количеством.

Северные игроки подготовились к крупномасштабной атаке, но тут внезапно вперёд вышел один человек.

Мускулистое тело, широкие плечи и мощная спина.

Имя этого человека было Четвёртый Меч.

— Тебя называют Консаллер. Я бросаю тебе вызов.

Консаллер был удивлён словам Четвёртый Меча, но быстро возвратил себе самообладание.

— Хех, претендент.

Он принёс бы свои извинения, столкнувшись с таким накаченным мужиком ночью в реальности, но это была Королевская Дорога.

Сила персонажа зависела от уровня и экипировки.

— Дурак. Давай, подходи.

Благодаря форуму Гильдии Гермес Консаллер знал о существовании Мечей.

Их индивидуальные способности к борьбе были высоки, но предположить их уровень или профессиональное мастерство было невозможно.

Вместе они могли нанести серьёзный ущерб и без колебаний пойти против дальнобойных атак и магических заклинаний. Однако, когда они оказывались одни, всё становилось иначе.

Острые глаза Консаллера пробежались по экипировке противника.

«Это полный набор для 330-го уровня. Он дешёвый, и его свойства не очень хороши. На севере он заслуживает внимания, но…»

Консаллер рассмеялся.

На развитом Центральном Континенте многим игрокам удавалось найти более хорошую экипировку.

Хотя в свойствах могло и не быть большой разницы, из-за элементов дизайна цена подскакивала в десять раз. Так называемые предметы роскоши, являющиеся более дорогими, чем автомобили среднего класса.

Естественно, игроки Гильдии Гермес носили лучшую экипировку и улучшали свои навыки в ходе бесконечной конкуренции. В этой конкуренции выделилась элитная группа людей, поэтому игроки Гильдии Гермес, само собой, испытывали гордость.

Консаллер высокомерно произнёс.

— Кажется, ты знаешь, как бороться. Но я научу тебя, как проходит бой в Королевской Дороге.

— Да, ты производишь много шума.

— Хех. В длительном диалоге перед сражением нет никакой необходимости.

— Точно.

Четвёртый Меч понёсся к нему.

«Он реально туп и недалёк. Я покажу ему разницу между мной и не умеющими сражаться людьми. Те люди не могут бороться на том же уровне, что и я».

Тело Консаллера пришло в движение, и он использовал атакующий навык.

— Жалящая Вспышка!

Меч, который он держал, полетел к Четвёртому Мечу словно луч света. Это был средний навык дальнобойной атаки, увеличивающий силу его мастерства владения холодным оружием в 8 раз.

Скорость атаки была настолько высока, что большинство противников не могли её избежать. Также она пробивала доспехи противника, нанося критический удар, поэтому это был один из любимейших навыков Консаллера.

Четвёртый Меч даже не пытался его избежать.

— Отклонение Надвигающегося Клинка!

Четвёртый Меч также использовал навык владения мечом.

Это был навык бойца, который он создал лично. Его меч передвинулся, будто намеревался заблокировать луч света, но фактически, он отклонил его.

> Использовано умение Отклонение Надвигающегося Клинка.
>
> Ваша Жалящая Вспышка нейтрализована.
>
> Ваше тело теряет равновесие на 0,2 секунды.

Потеря ориентации!

Тело Консаллера зашаталось.

— Это бред!

Четвёртый Меч быстро приближался и избежать контратаки не было никакой возможности. Он видел все слабые места Консаллера.

«Нет необходимости чувствовать хоть какое-то напряжение».

Четвёртый Меч никогда не встречал в Королевской Дороге противника, который бы заставил его вспотеть от страха. Навыки широкого радиуса действия пугали его, но в поединках один на один он мог избежать повреждений.

«Всякое напряжение умирает во время сражения».

У тех, кто верил в свою экипировку и уровень, было лишь ограниченное количество умений.

Он никогда не знал, что произойдёт в сражении, но у него не было никаких причин для переживаний. Он просто должен был продемонстрировать свои навыки.

В Королевской Дороге не было слабых персонажей — были только слабые люди.

— Ура-ча-ча-ча!

Меч Четвёртого Меча закружился, превратившись в ослепительное пятно, и поразил Консаллера. Он назвал это блестящее атакующее умение «Ура-ча-ча-ча».

Это была ужасающая техника для охоты, которая могла нанести 99 последовательных ударов.

> Ура-ча-ча-ча 3-го продвинутого уровня (76 %): техника, наносящая непрерывные удары.
>
> Может использоваться с любым оружием, и урон от неё становится всё более высоким.
>
> Каждый 5-й успешный удар парализует врага на 1 секунду.
>
> Если враг избежит удара, то 38 % контратаки по нему будет нейтрализовано.

Противник должен был либо остановить Ура-ча-ча-чу прежде, чем она начиналась, либо вообще её избежать.

На Консаллера посыпались простые бесхитростные удары.

— Передняя Щитовая Защита!

Вокруг его тела образовался щит. Однако после двух-трёх ударов он развалился.

«Этот невежественный ублюдок! Как он получил подобный навык владения мечом? Что не так с его силой?»

Он противостоял совершенно немыслимой мощи.

Четвёртый Меч одновременно приблизился и отклонил удар в сторону.

Несмотря на дальнобойную атаку, Четвёртый Меч проявил

изобретательность и контратаковал. Четвёртый Меч узнал, как справляться с дальнобойными атакующими навыками от других учеников.

Консаллер из Империи Хэйвен был убит.

Консаллер был тем, кто бесстрашно охотился на босса Пеперкакуна. Он принадлежал к Империи Хэйвен и проиграл в поединке один на один.

Ваш уровень повысился.

Вы приобрели 889 боевой славы.

Благодаря победе, Ловкость увеличивается на 1.

Мастерство владения холодным оружием повысилось.

— Хех, а вот и трофей.

Четвёртый Меч подобрал плащ, выпавший с Консаллера. Тот был полностью покрыт золотым порошком, и когда развевался на ветру, ослепительно блестел. Особый эффект, от которого у Виида округлились бы глаза.

— Лучше бы я подобрал меч. Мне недостаёт экипировки.

Первый Меч и ученики боролись по всей Крепости Пухоль.

Алкард хорошо разбирался в тактике ведения обороны и даже мысли не допускал, что Крепость Пухоль будет взята.

Несмотря на незнание всех обстоятельств на поле битвы, он оказался в состоянии эффективно командовать войсками.

— Это сумасшедшее сражение.

Командующие Империи Хэйвен были полны жалоб.

Даже если бы силы сторон были равны, противники несомненно имели бы преимущество.

Деморализованной армии была недоступна победа, и с этой потерей его репутация бы пошатнулась.

При сражении с врагами было необходимо выглядеть несгибаемым.

На Центральном Континенте Империю Хэйвен считали непобедимой, и после строительства крепости на севере, это убеждение не должно было измениться.

Однако они постепенно лишались стен и оборонительных сооружений, и теперь их атаковали северные игроки и авианы.

— Мы должны держаться… Как можно дольше.

Великий командующий Алкард испытывал ощущение, будто ему отрезали конечности.

— Рыцари Тахоля, изгоните врагов из крепости.

— Есть, будет исполнено.

Он послал в бой гордых Рыцарей Тахоля из Империи Хэйвен!

В основном они состояли из бронированных рыцарей NPC. Благодаря хорошим охотничьим угодьям и подземельям Королевства Каламор, уровень каждого из них превышал 400-й.

Их вооружение и содержание требовало огромного количества денег. Они внесли значительный вклад в захватническую войну на Центральном Континенте и прибыли в крепость на севере.

И через 30 минут Алкард получил отчёт.

— Рыцари Тахоля были истреблены.

— Что?

— Они были изолированы в восточном зале… и полностью уничтожены.

— Почему они не отступили?

— Умершие люди завалили своими телами проходы.

Почти сразу после мобилизации, рыцари были изолированы где-то в Крепости Пухоль.

Оборонительные сооружения были захвачены авианами.

Они использовали оборонительные сооружения, чтобы блокировать атаки рыцарей, в то время как архитекторы крушили здания.

— Оно падает. Выбираемся отсюда!

Башни и здания падали на имперские войска.

Крепость Пухоль была построена Империей Хэйвен так, что северным архитекторам было достаточно материала для обрушения.

Алкард был сильно расстроен. Рыцари Тахоля, которых он лично натренировал, исчезли в таком месте как это.

— Переместите 7-й магический корпус в безопасное место. Препятствуйте тому, чтобы враг добрался до задней части крепости.

— За ними погоня.

— Пошлите больше войск, чтобы помочь их отступлению.

Через некоторое время ему поступил новый доклад.

— Военный магический корпус уничтожен.

— Я же приказал вам послать к нему войска охраны.

— Пока до них доберёшься в этой огромной крепости…

Крепость Пухоль полностью находилась в зоне боевых действий.

Ворота и стены уже полностью находились под контролем северных игроков, а отчаянные сражения переместились в жилые районы и на центральные дороги.

Это была крупная военная крепость, где сражались миллионы людей.

Ку-ру-ру-рунг!

Этот звук исходил от больших оборонительных башен, призванных остановить Королевство Арпен.

— Остановите их. Если мы будем здесь побеждены, мы потеряем северную колонию.

Алкард в отчаянии отдал приказ своим личным войскам.

На данный момент погибло 650 000 имперских солдат и 20 000 игроков Гильдии Гермес, и их осталось лишь 1000.

Конечно, не все они погибли.

Как только Мьюл, Кробидьюн и другие тяжеловесы начали умирать, некоторые члены Гильдии Гермес быстро сбежали.

— Эти эгоистичные люди. Сражение ещё не окончено. Так или иначе, возможность полностью изменить ход сражения ещё может появиться.

Эти мысли имели место быть, так как потери среди северных игроков были в несколько сотен тысяч раз больше. Однако имперцы были не в состоянии протянуть долгое время.

Крупное количество северных игроков уже достигло задней части Крепости Пухоль.

Крепость была полностью окружена со всех сторон, и северные игроки уже планировали свои набеги на другие города и замки.

— Поймайте Виида… Нет, прямо сейчас поймать Виида уже слишком сложно.

Алкарда уже наполовину покинула надежда.

Он был окружён врагами со всех сторон!

Они могли продержаться ещё максимум ночь. Но, в конечном счёте, утром или на следующий день они были бы стёрты.

— Судя по всему, падение неизбежно. Мы все закончим тем, что умрём здесь.

И когда он потерял всякую надежду, ему пришёл шёпот.

Манауэ: «Привет. Я Манауэ из торговой компании Манауэ».

Алкард: «Манауэ, в данный момент я довольно занят… Манауэ?»

Манауэ был довольно известен на севере, и Алкард тоже о нём знал.

«Он один из самых близких к Виду людей».

Окружающие игроки заметили реакцию Алкарда на шёпот.

— Алкард, что случилось?

Манауэ: «Мы можем встретиться, чтобы обсудить текущую ситуацию?»

После этих слов Алкард задумался.

«Он пытается провести переговоры. Это может быть перемирие… Возможно, мы сможем купить себе некоторое время

или получить от переговоров какую-нибудь выгоду».

Алкард осторожно согласился.

Алкард: «Конечно. Я приветствую любые переговоры. Но я не могу позволить себе покинуть эту крепость».

Манауэ: «Я пошлю кого-нибудь прямо к вам».

Алкард: «Пожалуйста, только не посылайте человека, который не имеет права принимать решения».

Манауэ: «Конечно. Он очень близок к Виду, так что любые его решения можно считать официальными».

В этот момент перед ним появилась девушка с длинными, окрашенными в зелёный, волосами.

Юрин. Младшая сестра Виида.

* * *

Алкард и Юрин приступили к переговорам в секретном месте.

Алкард минимизировал свою охрану и его сопровождали только 20 человек.

Юрин, как образцовый герой Королевства Арпен, сидела за широким столом одна.

— Так значит, вы прибыли одна?

— Да!

— Если вы нуждаетесь в поддержке, можете позвать кого-нибудь ещё. Разве Виид-ним не находится тоже в этой крепости?

— Да, но оппа в настоящее время занят, отделяя головы.

— …

Лица Алкарда и игроков покраснели.

Фраза Юрин про отделение голов была достаточным объяснением.

Алкард на короткий миг коснулся задней части своей шеи.

— Ну, если вы настаиваете… Давайте начнём обсуждение. Во-первых, чего вы хотите в обмен на то, что Королевство Арпен остановит своё нападение и возвратит нам Крепость Пухоль?

Он начал переговоры сразу со слабого места.

Но у Алкарда не было большого количества вариантов.

Гильдии Гермес пришлось бы пойти на множество уступок в отношении северной колонии. Если бы она отклонила переговоры, тогда единственным выходом оставалась бы резня.

«Гильдия не захочет идти на компромисс с Королевством Арпен, даже если мы закончим тем, что будем истреблены».

Поэтому переговоры велись в тайне от Гильдии Гермес.

Алкард был в невыгодном положении, поэтому был вынужден

выслушивать требования противника.

«Чего же она хочет, раз явилась сюда?»

Юрин заговорила прямо.

— Все сдадутся. Крепость Пухоль, а также вся северная колония.

— А?

— Все ваши армии и города должны сдаться. В данный момент ваши имперские солдаты трагически погибают. Они будут приняты в качестве солдат Королевства Арпен. Все города и деревни, созданные до сих пор, будут присоединены к северу.

— Это действительно необходимо?

— Да. Это не обсуждается.

Алкард и другие лидеры не могли подобрать слов.

«Это слишком…»

В любом случае, ему удалось на короткое время добиться передышки в сражении. Но враги запланировали забрать всю северную колонию.

У них появились сомнения, что такая симпатичная девочка как Юрин могла высказать настолько наглое предложение.

«Это всё Виид».

«Она, должно быть, повторяет слова Виида».

«Виид — плохой человек. Он послал девочку, чтобы высказать такое нахальное предложение?»

Алкард отклонил предложение, даже не собираясь его обсуждать.

— Тогда я буду растоптан. У меня есть самоуважение. Перед смертью я причиню Королевству Арпен как можно больше ущерба.

— Вам дадут должность в Королевстве Арпен.

— А?

— Вы будете командовать армией Королевства Арпен.

Неожиданное предложение. Этот пункт переговоров должен был завлечь Алкарда в Королевство Арпен.

— Оппа сказал, что несмотря на то, что вы являетесь врагами, вы хорошо боретесь. Королевство Арпен испытывает недостаток в талантах. Почему бы вам не перебраться на север?

Их умы напряглись.

«Присоединиться к Королевству Арпен? Это… Я даже не думал о таком».

«Измена Гильдии Гермес. Я боюсь возмездия, если предам гильдию».

«Стоять на стороне севера. Перемена стороны. Это реально возможно?»

Многие проигравшие битву командующие Гильдии Гермес

лишались своих привилегий.

Слава и Честь, которых они добивались самостоятельно, терялись.

Это был жесточайший штраф, но абсолютная власть Гильдии Гермес на Центральном Континенте никогда не давала им задумываться о предательстве.

Однако, если бы Крепость Пухоль стала принадлежать Королевству Арпен, им не нужно было бы волноваться о возмездии Гильдии Гермес.

«Стать командующим армией Королевства Арпен… Мои богатства и популярность уменьшатся. И мне придётся столкнуться с Империей Хэйвен на поле битвы».

Королевству Арпен недоставало нормальных вооруженных сил.

Он по себе знал, сколько было необходимо затратить внимания и усилий, чтобы создать приличную армию.

«Но… Я думаю, что это может получиться с северными игроками».

Алкард в Гильдии Гермес был высокопоставленным человеком. Тем не менее, при просмотре телевизора он часто интересовался историями Северного Континента.

Неосвоенный и свободный мир. Север был первым местом в Королевской Дороге, где он смог это почувствовать. Ценности, о которых он позабыл, преследуя богатство и власть, могли быть вновь найдены на севере.

«Здесь люди могут почувствовать радость, но лучше мне остаться в Гильдии Гермес».

Было бы наивно считать, что он примет предложение Виида.

Виид и Манауэ предоставили Юрин право предложить ему ещё несколько дополнительных условий.

Командование армией Королевства Арпен, два города и должность графа целой провинции. Они хотели захватить Крепость Пухоль без большого кровопролития, но прежде всего, им было важно вернуть северную колонию без проведения военных действий.

— Мне потребуется время, чтобы обдумать ваше предложение.

— Я не могу предоставить вам много времени.

— Я понимаю. Время не на моей стороне. Но разве можно на такое решиться легко?

Тогда Юрин звонко рассмеялась.

Её выражение лица стало таким, будто она собиралась отобрать ланч у старшекурсника!

— Хорошо. Тогда я предложу ещё один пункт. Если вы

переберётесь в Королевство Арпен, оппа предположит вам два совместных квеста.

— Квеста?

— Эквивалент двухгодичных квестов сложности S-класса.

По понятным причинам квесты Виида транслировались по телевидению.

Доход от сборов с трансляций, а также популярность, были большим искушением, которое нельзя быть проигнорировать.

Виид ничего не потерял бы от подобного предложения Алкарду. Квесты Виида были чрезвычайно трудными, поэтому участвующие в них игроки погибали, в то время как он продолжал идти вперёд.

Алкард был надежным и сильным человеком, поэтому Виид хотел его заполучить.

Просто услышать такое предложение уже было огромной привилегией. Приключения Виида имели лучшие рейтинги, а его товарищи стали героями.

«Разве это не слишком хорошо? Подобный подход абсолютно отличается от подхода Гильдии Гермес».

Алкард не стал больше тратить время попусту и согласился.

— Хорошо. Я перейду на сторону Королевства Арпен.

— Командующий-ним!

Другие игроки были удивлены, но они были друзьями Алкарда. Принятие предложения Алкардом было достаточной причиной убедить и их.

Это были отнюдь не низкоуровневые рыцари и воины. Они буквально жили в Королевской Дороге и не хотели становиться проигравшими после поражения в Крепости Пухоль.

Мысль о начале новой жизни на севере была довольно привлекательна.

Естественно, несколько дней назад они бы ни за что не подумали, что Крепость Пухоль будет захвачена.

Они решили подарить её Королевству Арпен.

— Решение принято, и с этого момента северная колония Империи Хэйвен будет принадлежать Королевству Арпен. Что касается проблемы с игроками Гильдии Гермес… Ни один из игроков не должен остаться в живых.

Он больше не задумывался об измене Гильдии Гермес.

Он перешёл на сторону Королевства Арпен, и поэтому теперь все его приказы были во благо Виду.

* * *

Юрин и Алкард немедленно подписали мирный договор.

Информация была передана по чату Культа Травяной Каши, и ситуация в Крепости Пухоль резко изменилась.

— Больше не сражайтесь с солдатами, и ищите игроков Гильдии Гермес!

— Избавимся от них всех!

— Растопчем их!

Солдаты также получили приказ Алкарда и сосредоточились на блокировании игроков Гильдии Гермес.

Таким образом началось их избиение от рук северных игроков.

— Наглые ублюдки. Выворачивание Земли!

Высокоуровневым игрокам Гильдии Гермес приходилось бороться против сотен людей.

Их мана и выносливость падали, и тяжеловесы умирали один за другим.

Некоторые загнанные в угол члены гильдии пытались спастись бегством, но находились в полном окружении северных игроков.

— Эй, боритесь лучше.

— Я только что дорвался до риса в этом сражении.

— Я и не предполагал, что до меня дойдёт очередь.

Они продолжали подвергаться нападениям северных игроков.

Более 100 членов Гильдии Гермес собрались вместе, чтобы попытаться сопротивляться. Однако они были полностью во власти северных игроков.

Многие из них и не догадывались, но подобная ситуация происходит по всей Крепости Пухоль.

— Я не хочу умирать, поэтому я сдаюсь. Пожалуйста, рассматривайте меня как военнопленного.

Некоторые игроки поднимали обе руки, давая понять, что они не собираются больше бороться.

В войнах между королевствами было обычным делом освобождать военнопленных после выплаты компенсации.

Естественно, северные игроки не принимали их предложения.

— Никаких пленных. Просто сдохни.

— Что? Все рыцари и дворяне, участвующие в войне, придерживаются этого принципа.

— Вы убили сотни наших людей, пытающихся сдаться.

Гильдия Гермес нанесла некоторый ущерб, но северные игроки получили гораздо бóльшую прибыль.

Они увеличивали свои способности, и получали ценные трофеи.

— Уа-а-а-а-а-ах!

Из Крепости Пухоль послышались крики радости.

Все игроки Гильдии Гермес погибли.

Северные игроки были полны решимости выиграть войну с Империей Хэйвен, но они никогда не предполагали, что это будет настолько разгромная победа!

Солдаты NPC превратились в союзников, а члены Гильдии Гермес были истреблены.

Конечно, значительное их количество всё-таки сбежало, но по крайней мере они убрались с севера.

Глава 2. Последствия для Гильдии Гермес

Поражение Империи Хэйвен! Позор Империи Хэйвен!

Окончание северной войны встряхнуло весь Версальский Континент.

Программа телеканала КМС Медиа, История Версальского Континента.

Син Хе-мин, О Джу-Ван и несколько экспертов общались в прямом эфире.

— О Джу-Ван-сси, это будет иметь значение для будущего континента?

— Между прочим, север понёс значительные потери из-за Гильдии Гермес. Был запрет на торговлю с севером и подрыв развития при помощи террористических актов. Экономические и человеческие потери были значительными. Их нынешняя победа положила начало восстановлению королевства.

Син Хе-мин звонко рассмеялась.

— Многие зрители будут задаваться подобным вопросом, поэтому, пожалуйста, объясните поподробнее.

— Империя Хэйвен хорошо вложилась, как финансово, так и технологически, в свою колонию.

— Я помню ту передачу. В тот день мы брали интервью у лордов Империи Хэйвен по поводу развития северной области.

— Да, в прошлом это действительно имело место быть. В настоящее время там построено множество коммерческих зданий, жилых районов и красочных рыночных площадей. Сельхозугодья и шахты около городов также были развиты. Проблема состояла в том, что там было мало населения, поэтому у тамошнего развития существовал свой предел… Эта проблема немедленно решилась после присоединения колонии к Королевству Арпен.

— Действительно, северных игроков очень много. Существуют ли между городами колонии хорошие маршруты?

— Конечно. У Гильдии Гермес было множество планов развития, поэтому такая инфраструктура, как дороги и пристани для лодок, превосходна.

Города, созданные в качестве моста для Империи Хэйвен, были переданы Королевству Арпен.

С точки зрения Империи Хэйвен, это походило на вручение Вииду заказа из сладко-кислой свинины.

В этот момент Син Хе-мин и О Джу-Ван увидели на своих мониторах две строчки.

Текущая трансляция набрала 72,83 % аудитории.
Общий рейтинг трансляции составляет 9,361 %.

Проектный директор, стоящий рядом с оператором, поднял вверх большой палец. Естественно, начальству нравились высокие рейтинги.

— Теперь эти города будут присоединены к Королевству Арпен. А также все жители, живущие в колонии. Так что насчёт реакции NPC? Есть ли вероятность, что у жителей с Центрального Континента возникнет отвращение к королевству.

— Они полностью приветствуют присоединение к Королевству Арпен.

— Речь идёт приблизительно о половине жителей колонии. Они должны будут изменить своё гражданство. Правда ли, что это происходит из-за высокой репутации Короля Виида?

— Это одна из причин, но изначально граждане Империи Хэйвен жили в совершенно других королевствах. Их королевства были захвачены, и им был присвоен статус рабов, поэтому они очень рады освобождению.

— Это вызвано тем, что официально рабство не признано в Королевстве Арпен.

— Это важный пункт.

Син Хе-мин и О Джу-Ван обменялись особыми взглядами. Начальство и ведущие передач, само собой, знали о характере Виида.

Королевство Арпен могло извлечь огромную прибыль от рабовладения. Прекрасное рабовладельческое королевство, основанное на эксплуатации труда!

На рассвете они съедали бы ячменный хлеб, на обед травяную кашу, а спать бы ложились очень поздно вечером.

Но в отличие от добровольных работников, от рабов нельзя было получить никаких налогов. У них не было своей собственности.

Если бы Королевство Арпен признало рабство, то налоговые поступления бы снизились, взамен предоставив огромное количество рабочей силы для проектов развития.

— В данный момент сельскохозяйственные цены слишком низкие. Будет трудно собирать налоги.

Чтобы взимать налоги с множества людей, рабство было отменено! Такие товары как кофе и сахарный тростник выращивались на севере посредством дешёвого труда.

Любителям растений, которые обожали устанавливать цветочные горшки в квартирах, Королевская Дорога казалась раем.

— Ну что, пророс?

— Уах! Он пророс. Он пустил ростки!

— Размер моих листьев салата составляет 15 метров. Хех. Цель была обновлена. Я не собираюсь сдаваться. Я использую все возможности, чтобы побить рекорд 23-метровой моркови!

Тысячи любителей растений собирались в интернет-кафе и создавали сообщества, где могли обсуждать свои урожаи в Королевской Дороге.

— Это похоже на мечту, ведь теперь я могу выращивать растения в настоящей земле, а не только в цветнике в своей квартире. Я прикреплю сюда несколько фотографий.

В окрестностях городов было много земли, где можно было выращивать пшеницу, ячмень, виноград и другие сельскохозяйственные растения.

— Вчера я провёл некоторое время в Королевской Дороге. Я встал рано утром, чтобы вспахать поле и увидел, как на небе, заполненном звездами, начало всходить солнце. Это было невероятно величественно.

Также среди них были игроки, которые обрабатывали землю в горных массивах.

— Я посадил семена, терпеливо ждал, и они, наконец, проросли! Я засадил травой участок земли площадью в 5000 пхенов в горах к северу от Моры. Мне нужны люди, чтобы помочь мне заботиться о нём.

— У меня тоже есть земля на востоке Моры… Вы Дикий Навоз-ним?

— Ого. Известный на всю Мору фермер присоединился к нашему кафе!

Время от времени там выкладывались издевательские посты.

> Название: Взгляните только на это кафе по выращиванию мусора.
>
> Вы все считаете себя фермерами?
>
> Ку-ку-ку. В этом году я растоптал множество цветов.
>
> А ещё я их сжигал.

Были также посты, облегчающие плохие чувства.

— Я покажу вам фотографии красивых цветов. Эти цветы можно наблюдать только один сезон в году.

— Если вы плохо себя чувствуете, скажите мне. Я вас внимательно выслушаю.

— Жизнь жестока. Но во мне просыпаются мужество и надежда, когда я понимаю, что следующей весной эти цветы снова зацветут. Айя-айя, боритесь!

Люди из сообществ растений считали Королевство Арпен

святой землёй.

Миретас мечтал стать мастером-фермером и иметь огромные сельхозугодья, где он выращивал бы еду, фрукты и травы.

Так как здесь не было никакого рабства, многие фермеры-новички выращивали различные растения.

И естественно, такие популярные товары, как виноград, ячмень, маслины, помидоры и рис экспортировались по всему континенту.

За счёт роста численности населения в Королевстве Арпен, каждодневные предметы первой необходимости, такие как одежда и повозки, взлетали в цене из-за увеличения спроса.

— Теперь пора обсудить текущую ситуацию и дальнейшее развитие Королевства Арпен на Версальском Континенте. Давайте спросим экспертов.

Син Хе-мин представила приглашённых экспертов.

Здесь был бывший лидер престижной гильдии на Центральном Континенте; авантюрист, который внёс большой вклад в развитие королевства, и высокоуровневый игрок.

Многие люди в Королевской Дороге знали их имена.

— Сначала, я хочу спросить о Королевстве Арпен. Что видите вы?

Син Хе-мин спросила авантюриста, и тот ответил.

— У Королевства Арпен большой потенциал. Смотря объективно на их мощь, я верил, что они смогут выиграть войну. Но результат оказался вне моих ожиданий. Я считаю, что будущее Королевства Арпен продолжит оставаться ярким. Задача состоит лишь в том, чтобы каждый раз ставить себе новую планку.

Образцовый герой престижной гильдии также положительно ответил на вопрос о будущем.

— У них много сил и времени. Благодаря неоднократным победам над Империей Хэйвен, вероятно, что королевство и потенциал игроков увеличатся ещё больше. Обычно развитие королевства идёт шаг за шагом, но иногда могут происходить огромные скачки.

У всех экспертов было позитивное восприятие Королевства Арпен.

— А теперь я хотела бы услышать мнение Ли Ён-ена-сси.

В прошлом каждый раз, когда он появлялся на передачах, у него были отрицательные оценки Виида и Королевства Арпен.

Даже при том, что Империя Хэйвен была намного сильнее, он всегда получал критические замечания от зрителей.

— Кхм-м. Сила игроков, выигравших войну, частично происходит из-за лидерства Короля Виида. Север больше нельзя называть просто континентом приключений — вместо этого он

станет символом процветания.

Ли Ён-ен допускал подобное.

Он боялся новых критических замечаний от зрителей, но иногда после войны королевства добивались крупных успехов.

Кроме того, Северный Континент походил на чёрную дыру, затягивающую игроков.

По оценкам телестанций, 93,7 % новичков начинали игру в Королевстве Арпен.

На Центральном Континенте были высокие налоги и цены, поэтому начинающим там игрокам было трудно нагнать остальных.

Кроме того, серьёзный разрыв между богатыми и бедными, а также отсутствие сооружений для новичков, отваживали новых игроков именно в сторону севера.

Конечно, городская застройка Королевства Арпен всё ещё была отстающей, но благодаря разнообразию развлекательных сооружений, игроки были намного более счастливыми.

В дополнение к новым игрокам, многие уже играющие люди также мигрировали на север, поэтому рост населения ускорился.

Эксперты по экономике также высказали свои мнения.

— Технологии и финансы, обширные земли, равные возможности и стимулы для развития. Американская консалтинговая фирма оценила, что темп экономического роста Королевства Арпен составляет 16 % в месяц.

— 16 % в месяц?

— Да, это означает, что его экономическая мощь удвоится уже через 4–5 месяцев. Технологии будет улучшены уже через год, а за следующие два года будут внедрены все актуальные инновации.

Активность торговцев заслуживала отдельного упоминания. Торговцы делали крупные инвестиции и способствовали развитию королевства.

О Джу-Ван спросил экспертов по экономике.

— Между Центральным и Северным Континентами всё ещё существует большой разрыв. К примеру, Империя Хэйвен выглядит как развитая страна, в то время как Королевство Арпен только развивается. Этот промежуток можно как-нибудь уменьшить?

— Коммуникации Центрального Континента были разрушены войной. Жители продолжают уезжать из него, и нет никаких признаков, что восстания там прекратятся. И для лидеров Гильдии Гермес наступил настоящий кризис. Они ссорятся из-за всё возрастающей жадности, поэтому им ещё нужно побороть политические амбиции лордов.

— Империя Хэйвен находится в трудной ситуации. Но учитывая большое количество городов и земель на Центральном Континенте, разве прочность их власти не уменьшится?

— Трудно что-либо предполагать при помощи таких простых вычислений. В Королевской Дороге существует несколько предполагаемых условий, которые могут привести к падению государства. Исторически, для великой империи будет беспрецедентным случаем, если она разрушится столь внезапно.

— Что ж, а сейчас мы послушаем мнение сторонников Империи Хэйвен.

* * *

— Очередное поражение.

Казалось, Лафей безразлично отнёсся к результатам сражения в Крепости Пухоль, но внутри он пылал гневом.

Он послал в экспедицию на север отборные боевые войска.

«Это нелепо. Почему такое произошло?»

Было загадкой, почему вышел такой ужасный результат.

Тактика и стратегия полетели под откос, когда они столкнулись с уловками Виида и северных игроков.

— Через 1–2 года Королевство Арпен может превзойти Империю Хэйвен.

По каждому телеканалу громко обсуждали её будущие перспективы, к тому же разведывательная агентура Гильдии Гермес делала такие же выводы.

При сравнении текущего положения, у Империи Хэйвен была лучшая экономическая мощь. Однако развитие Королевства Арпен было невероятно.

Империи Хэйвен было сложно соперничать с таким высоким ускорением.

Несмотря на некоторые улучшения в политике, как только дело доходило до взаимодействия с людьми, возникали проблемы.

Непомерная коррупция, хаос с безопасностью, и ухудшающиеся общественные настроения наносили Гильдии Гермес и Империи Хэйвен ущерб.

К Лафею подошёл Бадырей.

— Экономическая империя, которую мы построили, рушится из-за Королевства Арпен. Теперь, когда у них выросли крылья, что мы будем делать дальше?

Бадырей отвечал за войны, в то время как Лафей отвечал за внутренние дела.

Они верили в способности друг друга и сотрудничали, однако теперь они оба были взволнованы.

Бадырей был разочарован внутренними делами Империи Хэйвен, в то время как у Лафея не было уверенности в победе на войне.

«Лучший выход — это если Бадырей лично поведёт армию на север и сотрёт их всех в порошок. Но закончит ли это войну? И что, если мы снова проиграем?»

Уловки Виида означали, что неожиданности будут происходить всегда.

Если Бадырей приведёт армию на север, то вместо того, чтобы бороться на равнинах, Королевство Арпен может рассредоточиться.

Нанесение поражения Вииду было бы лучшим выходом из сложившейся ситуации, но затраченное время и стоимость военной экспедиции для разрушения севера являлись проблемой.

За это время в различных частях Центрального Континента произошли бы восстания небольших армий, превратив империю в настоящий хаос.

После этого Империя Хэйвен была бы неспособна подняться из грязи и распалась бы.

Лафей поделился своими мыслями с Бадыреем.

— Прямо сейчас исправить ситуацию сложно. Миф о непобедимости Гильдии Гермес был разрушен, и есть вероятность, что позже наша военная и экономическая мощь может полностью скатиться.

— Как мы можем этого избежать?

— Самый простой метод… тянуть время. Империя Хэйвен не должна быть захвачена на войне. Если мы оптимизируем армию и увеличим размер Гильдии Гермес, мы сможем протянуть ещё долгое время.

Метод, способствующий принятию новых игроков в Гильдию Гермес. В процессе расширения территорий они должны были принимать всё больше участников. Им были бы даны такие миссии, как порабощение мятежников и обеспечение безопасности. Однако принятие новых игроков позже обязательно доставило бы много неприятностей.

Лафей покачал головой.

— У нас не так уж много выходов. Королевство Арпен продолжает нас догонять.

— Значит, простого метода нет?

— Есть один экстремальный метод, способный решить нашу проблему.

Лафей стоял у окна и смотрел на великолепный Замок Арен.

После того, как Центральный Континент был завоёван, было только вопросом времени, когда Гильдия Гермес объединит оставшуюся часть континента.

Это предположение основывалось на их подавляющей военной силе, но также это могло стать отравленной пилюлей.

Фактически, даже если бы Виида вообще не существовало, Лафей всё равно решил бы, что Версальский Континент слишком большой.

Восток, север и юг были открыты лишь недавно.

Миллионы игроков стекались в Королевскую Дорогу, и Гильдия Гермес должна была иметь дело с каждым из них.

«Конечно, это тоже можно списать на популярность Виида».

Лафей осторожно проговорил.

— Так вот, метод состоит в том, чтобы уменьшить наши налоги до уровня Королевства Арпен. Это снизит недовольство игроков, и решит множество проблем.

— Я не думаю, что мы должны сокращать налоги так сильно. Если уменьшатся доходы, разве мы не должны будем уменьшить расходы?

— Мы сможем выжить.

Империя Хэйвен ежедневно потребляла огромные объёмы средств. У них была многочисленная армия, и кроме того они должны были сохранять свой роскошный образ жизни.

Также, ради сплочённости Гильдии Гермес, должны были выдаваться награды.

— За нами стоят спонсоры.

— Ты говорил с ними?

— Да. Спонсоры решили оказывать Гильдии Гермес экономическую поддержку, пока мы не завоюем континент.

В реальности Гильдия Гермес превратилась в корпорацию, и в неё вкладывались инвесторы.

В их положении, они никак не могли упустить шанс вложить свой капитал в Королевскую Дорогу.

— Культ Травяной Каши? Они слабы и имеют лишь подавляющее количество. Они постоянно ломают свои формирования.

— Мы сокрушим их так основательно, что они не смогут подняться вновь. Чтобы заставить их уступить, необходима демонстрация силы.

— Необходимо показать им наше превосходство в Королевской Дороге. Если будет необходимо, я окажу вам поддержку.

Лафей встретился с представителями и управляющими компаний и смог подписать с ними договор о финансовой

поддержке.

— Они решили взять на себя покрытие части расходов.

— Как такое возможно?

— Это же огромные финансовые обязательства.

Чтобы покрыть расходы Империи Хэйвен, было влито огромное количество денег.

— Мы должны подготовиться к завоеванию Версальского Континента. Обучайте больше войск, чтобы повысить нашу боевую мощь, отбрасывайте в сторону старые правила и снижайте налоги. Мы ни за что не проиграем.

— Тогда игроки, ушедшие на север, вернутся обратно?

— Да. Если они смогут наслаждаться комфортным образом жизни, у них не будет причин бороться с нами. У игроков Королевской Дороги больше не будет причин следовать за Виидом.

По умолчанию, север был на стороне Виида.

Гильдия Гермес считала, что такая организация, как Культ Травяной Каши, абсурдна.

Организационные способности Гильдии Гермес означали, что они могли мобилизовать 50 000 человек всего за 30 минут.

Если смотреть на северных игроков, среди них было полно людей, действительно желающих наслаждаться Королевской Дорогой.

Многие игроки шли на север только потому, что не могли выдержать тиранию и войны между престижными гильдиями.

— Мы сами взрастили Виида. Теперь мы должны произвести некоторое снижение налогов, а также принять кое-какие меры, которые нельзя оглашать.

— Если случится война, это не доставит нам хлопот. Мощь Королевства Арпен всё ещё плоха.

— Но шансы у них всё равно есть. Мы должны уничтожить Виида и Королевство Арпен острым ножом, а не грубым мечом.

— Если мы терпим неудачу снова…

— Для нас это будет очень нехорошо.

— Тогда…

В головах у Лафея и Бадырея пронеслись мысли о наихудшем, что может случиться.

Они получали от международных инвесторов огромные суммы наличными, поэтому, если результаты будут плачевными, существовала вероятность банкротства.

— Мы уже взобрались на тигров. Теперь мы должны следить за тем, чтобы не упасть.

— Наверно.

— Теперь это наш шанс. Мы обязаны победить.

Через несколько часов после сражения в Крепости Пухоль, в Замке Арен были собраны старшие лорды Империи Хэйвен.

Выражения лиц лордов Империи Хэйвен были суровыми.

— Снова проигрыш на севере… В долгосрочной перспективе, для полного превосходства нашей империи важно захватить север.

— Разве теперь они не придут и не вторгнутся на территорию Империи Хэйвен?

— Это может стать проблемой. Слава империи упала, и с каждым днём мы получаем всё больше мятежников.

— Если Виид присоединится к мятежникам, это будет огромная головная боль.

В этот момент в конференц-зал вошли Лафей и Бадырей.

Внимание громко переговаривающихся лордов переключилось на них.

Лафей намеревался поделиться с лордами своей идеей.

Лорды смотрели на него со примесью недоверия. Мифы и успехи Империи Хэйвен стремительно рушились.

Лафей и Бадырей. Уверенность в том, что эти двое мужчин поведут Гильдию Гермес к завоеванию всего континента, пошатнулась.

«Империя рушится».

И в то время, как лорды смотрели на них с сильной обеспокоенностью, Лафей вышел вперёд и начал говорить.

— В настоящий момент империя стоит перед многочисленными рисками. Территории нестабильны из-за мятежников и, согласно докладам разведки, мы не в состоянии стереть север, не рискуя при этом Центральным Континентом.

Слова Лафея было непросто принять.

После завоевания Крепости Пухоль, север мог войти в границы Империи Хэйвен и создать несколько колоний Королевства Арпен.

Лорды областей, соседствующих с севером, выглядели особо угрюмо.

«Война разорит мою территорию».

Из-за многочисленных войн, вызванных расширением Империи Хэйвен, многие города и производственные объекты были разрушены.

Во время территориального расширения империи, города разрушали для того, чтобы создать стабильную основу с чистого листа.

Если бы их города разрушили, лорды понесли бы огромные убытки.

Гигантский рыцарь Боемонг смелым голосом спросил.

— Вы уверены, что Империя Хэйвен сможет остановить Королевство Арпен? Нашей военной мощи точно достаточно, чтобы удержать хотя бы Центральный Континент?

— У нас есть много городов и крепостей, поэтому во время вторжения противнику будет сложно избежать потерь.

— Не смешите. Армия и члены Гильдии Гермес сильны! Пока что мы не можем склонить равновесие сил на севере, но, если они придут на наши земли, это будет совершенно другая история. Мы сможем добиться прямого столкновения сил!

— Важной вещью является то, что захватчики непредсказуемы, поэтому в некоторых регионах мы можем потерпеть поражение. Однако мы уже испытали их в войне.

Гильдия Гермес испытывала затруднения из-за того, что не смогла точно оценить мощь Королевства Арпен.

Кроме Моры, там были лишь обширные земли. Однако они перенесли и последующее вторжение Империи Хэйвен, и теперь северяне могли контратаковать.

Лафей и лидеры Гильдии Гермес не могли предсказать, сколько игроков будет мобилизовано для участия во вторжении.

Мощь Королевства Арпен в основном происходила из поддержки игроков.

Понятно, что был бы Виид, но сколько игроков Королевства Арпен последует за ним было невозможно предположить.

— При управлении обширной империей существует множество трудностей. Длительная война с Королевством Арпен — это наихудшая вещь, которая может произойти. Но если северные игроки сами нападут, то убить их будет несложно. У нас просто нет выбора, ведь у себя они могут рассеяться по обширной территории.

Лорды кивнули ему, соглашаясь.

Гильдия Гермес обладала силой, с которой никто не мог сравниться. Она была чрезвычайно мощной и независимой.

Но территорий и населения, которыми она должна была управлять, было слишком много.

Игроки Гильдии Гермес, которые до этого подчёркивали свою силу и престиж, были недовольны поражением.

— Если Королевство Арпен объединится с мятежниками на Центральном Континенте… их силы увеличатся в несколько раз. Также мы должны серьёзно обеспокоиться вторжением из южной пустыни.

Империя Хэйвен должна была понять, что сейчас, как никогда раньше, существует риск наихудшего развития ситуации.

Северные игроки и мятежники могут сформировать коалицию против Гильдии Гермес.

Обычные игроки начнут высмеивать Империю Хэйвен, и запущенные шестерёнки уже нельзя будет остановить.

Многие игроки Центрального Континента с удовольствием встали бы под знамёна противников Гильдии Гермес.

Популярности Виида и негативных общественных настроений к Гильдии Гермес для этого было бы вполне достаточно.

Лица лордов покраснели.

— Подобная ситуация… Она действительно возможна?

— На данный момент даже наша разведывательная сеть не уверена в подобном исходе. Но после этого Королевство Арпен увеличится в несколько раз по сравнению с его текущим размером. Если мы проиграем один или два крупных сражения, всё станет гораздо хуже.

Провал северной экспедиции уже не казался им такой уж большой проблемой. Ведь сейчас вся империя находилась на грани распада.

Если бы Империя Хэйвен потеряла свою силу, она не смогла бы править такой обширной территорией.

Даже при том, что они одержали победу над престижными гильдиями, общественные настроения и телестанции были на стороне Виида.

Передачи получали лучшие рейтинги именно тогда, когда Империя Хэйвен терпела поражение.

Независимо от того, насколько высокими были уровень и сила Гильдии Гермес, полностью изменить общественное сознание было бы трудно.

Лафей описал им наихудший вариант развития событий, но шанс наступления подобного финала был очень высок.

— В связи с этим, мы должны посмотреть в далёкое будущее. Ради будущего империи, мы сократим налоги и избавимся от сборов за вход в охотничьи угодья и подземелья.

Калкус нахмурился.

— Совсем недавно мы итак снизили налоги на 20 %… И на сколько же мы должны их снизить на этот раз?

— Теперь они будут снижены на одну треть. И во всех локациях, принадлежащих гильдии, будет отменена плата за вход.

Шокирующее снижение налогов.

После этого налоги стали бы лишь ненамного выше, чем в Королевстве Арпен, и к тому же исчезла бы плата за вход.

— Как только налоги снизятся, империя быстро начнёт приходить в себя. И у игроков, стоящих на стороне Виида, не будет причин нападать на Империю Хэйвен. Как только их давление спадёт, мы сможем сконцентрироваться на враге.

— Полагаю, рано или поздно подобное должно было произойти…

Лорды посмотрели друг на друга.

Было бы неплохо, если бы у стороны Виида было меньше игроков. Но они накапливали свои богатства и мощь благодаря высоким налогам, и им было трудно от всего этого отказаться.

— После того, как благодаря снижению налогов общественные настроения улягутся, мы полностью сокрушим Королевство Арпен.

— Значит, после войны?..

Один из жадных лордов задал вопрос. Ответ на этот вопрос был очень любопытен всем присутствующим.

— Мы возвратимся к первоначальной налоговой ставке.

— А разве после этого не последует негативная реакция от игроков?

— Вместе с Виидом исчезнет и основной костяк наших противников. Без Королевства Арпен никто не посмеет высказать недовольство по поводу увеличения налогов.

Лорды решили, что этот план неимоверно прост.

«Я только что будто воочию увидел всё это перед собой».

Всем было очевидно, что после объединения континента первоначальная налоговая ставка будет восстановлена.

Однако прямо сейчас им пришлось бы уменьшить свой комфорт.

Этот план стал бы приносить плоды только в будущем.

Было трудно преодолеть свои старые привычки.

Гильдии Гермес не понравилось проигрывать Вииду, и она поклялась, что Королевство Арпен однажды испытает горечь поражения.

Как только Королевство Арпен полностью падёт, врагам будет трудно прийти в себя, и победить станет намного легче.

Гильдия Гермес должна была полностью растоптать его, чтобы уничтожить своих недоброжелателей.

— Мы — Гильдия Гермес, и мы не проиграем эту войну. Помимо мобилизации армии, мы применим любые средства, необходимое для победы.

* * *

После сражения в Крепости Пухоль, сайты начали кипеть.

Большинство игроков, играющих в Королевскую Дорогу, были распространены по всему миру, поэтому было заранее понятно, что результаты станут горячей темой для обсуждений в

интернете.

Но было интернет-кафе, число участников которого увеличивалось быстрее всех прочих.

— Альянс Ненависти к Виниду.

К нему присоединялись люди из различных стран, таких как Южная Корея, Соединенные Штаты, Япония, Китай, Европа и прочих.

В день его создания их число перевалило за 5 миллионов игроков, и теперь оно насчитывало целых 70 миллионов участников.

Между тем, в популярных фан-клубах Виида состояло приблизительно лишь 300 000 человек.

В основном это было потому, что существовали отдельные фан-клубы для Королевства Арпен и для Культа Травяной Каши.

Альянс Ненависти к Виниду каждый день лил на него грязь на форумах.

— Я ненавижу Виида.

— Я реально ненавижу его. Его слова и действия — всё отвратительно.

— Я каждую ночь засыпаю, мысленно проклиная его.

— Я купил у Виида статуэтку лисы. Ху-ху. Я разбил и сжег её! Почему он не питается одним только ячменным хлебом?

Злонамеренные проклятия всё продолжали поступать. У их ненависти была всего одна причина.

Союн, богиня Культа Травяной Каши.

Она дружила с Виидом. Ходили слухи об их романтических отношениях, но они не желали этому верить.

Там были посты от тех, кто видел Союн в сражении за Крепость Пухоль.

> Название: Признание авиана.
>
> Я присоединился к авианам. Я играю в Королевской Дороге за одного из них. После присоединения к авианам со мной происходили как хорошие, так и плохие вещи.
>
> Игроки-люди не догадываются об этом, но ветер в небе очень холодный.
>
> Полёты на холодном ветру плохо сказываются на суставах моих крыльев.
>
> И я… не жалею об этом.
>
> Ведь я видел Её.
>
> Куа-ха-ха-ха-хат.

Под сообщением о наблюдении Союн были тысячи комментариев.

— Ты получил благословение.

— Т-ты был от неё так близко? Ты и сейчас находишься в том же самом месте, где и богиня?

— Тебе повезло больше, чем некоторым за всю жизнь.

— Нет, ну что за человек… Как вообще можно после такого говорить о проблеме с повреждёнными из-за холода суставами крыльев? Ты никак не мог видеть Богиню-ним лично.

> Название: Я присоединился к авианам. Хех-хех.
>
> Я не буду долго разглагольствовать.
>
> Большое спасибо.
>
> Я хочу поблагодарить своих родителей, которые родили меня, и всех остальных.
>
> Я даже прощаю все грехи своим унылым коллегам и грязной младшей сестре.
>
> Я прожил в одиночестве без друзей 31 год, но у меня нет сожалений.
>
> С того дня мою душу осветил свет.
>
> Теперь у меня есть причина жить. Спасибо.

— Я завидую. Надеюсь, я тоже смогу найти в себе подобную надежду и храбрость.

— Значит, если я присоединюсь к авианам, вероятность увидеть богиню будет выше?

— Я считаю, что это какой-никакой, а шанс.

— После сражения в Крепости Пухоль я удалил своего персонажа 310-го уровня. Теперь всё в порядке — я родиться заново в облике авиана.

— Ого. Какие жертвы.

— В этом мире нет ничего стоящего. Мы все рано или поздно исчезнем. Существует ли Бог или нет — лучшей вещью для неё будет перевоплощение.

— Не говори так небрежно. Это оскорбление. Будь осторожен с такими словами. Красота Богини-ним не исчезнет. Она вечна и вездесуща.

— Я отлично это понимаю. Голос Богини-ним, как и всё остальное, не исчезнет. Она навсегда останется в истории.

Когда Виид увидел её впервые, она была красива словно снег.

Но даже холодное и мрачное выражение лица не могло скрыть её красоту. А теперь она ярко улыбалась.

Союн обладала красотой, которую нельзя было сравнить ни с чем на свете.

Если человек чувствовал себя подавленным или усталым, один только взгляд на её лицо мог сделать его свежим и приободрившимся.

— Я владею небольшой закусочной по приготовлению кимбапов, и мне пришлось взять кредит, чтобы сохранить её. Жизнь действительно жестока. Я жалею об этом… Когда я подумывал о совершении самоубийства, передо мной явилась Богиня-ним. Разве это не стоит того, чтобы продолжать жить?

— Где вы живете? Я приеду и поем в вашей закусочной кимбап.

Явление Союн даже пытались описать.

— В первую секунду, как я увидел Богиню-ним, я не мог поверить своим глазам. А после второй секунды моё сердце больше мне не принадлежало.

Из-за Союн Альянс Ненависти к Виду просто кипел.

Её появление в сражении в Крепости Пухоль многих привело к переосмыслению себя.

— Дайте мне минутку… Это было безумие. У меня было такое ощущение, будто все мысли исчезли. Но почему я чувствую себя так великолепно?

По всем традициям тематического сообщества, здесь также были посты, предлагающие устроить расправу над Виидом. Но были и те, кто выступал против этого.

— Убить Виида — это хорошая идея. Я согласен с этим на 100 %. Если бы я мог, я бы и сам нанёс ему удар. Но что произойдёт потом? Разве Богиня-ним не будет опечалена?

— А-а-ак! Я постоянно твержу людям не говорить так небрежно. Я не могу себе даже вообразить Богиню-ним в печали.

— Богиня-ним со слезами на глазах… Кехеок. Моё сердце чуть не остановилось!

— Этому нельзя позволить произойти. Это священная обязанность всего человечества. Мы должны оберегать её, даже если весь Версальский Континент обрушится. Разве это не стоит того?

— Даже учитывая, что он мне не нравится, Виид вызывает у Богини-ним улыбку. Мы обязаны выкладываться на полную.

— Ради Королевства Арпен и Богини-ним.

— Как насчёт того, чтобы сделать Культ Травяной Каши официальной религией в реальности? Я буду её последователем до самого конца своей жизни, и буду делать пожертвования.

— Давайте соберём деньги, и разместим её статуи на всех континентах, в Средиземном море и в Тихом океане.

— Это замечательная идея!

Глава 3. Идея, как заработать целое состояние

Новости о расширении территории Королевства Арпен и внезапном снижении налогов Империи Хэйвен распространились по континенту.

— Ура!

— Свобода от налогов. Борьба закончена.

— Ерунда. Чтобы Гильдия Гермес, да покорно отступила…

— Это вызывает беспокойство. Но в любом случае, это хорошо.

Благодаря быстрому распространению информации количество подключений к Королевской Дороге возросло в четыре раза. Все игроки Центрального Континента радовались этому.

— С этого времени здесь станет действительно весело.

— Да. Я собираюсь стать торговцем. Теперь я обязательно продам и избавлюсь от некоторых вещей. И бóльшая часть прибыли будет моей собственной.

Города и магазины стали кишеть игроками. Благодаря снижению налогов, товары продавались по более низким ценам.

— Меч Галликоса, пожалуйста. Уже продан? Тогда Нердальский Меч Полумесяца!

— Я хочу сделать заказ. Пожалуйста, покажите все подходящие мне доспехи.

— Лошадь. Я ищу лошадь. В течение последних нескольких лет я не мог позволить себе ни одной лошади.

Магазины были настолько переполнены игроками, что в них невозможно было протолкнуться.

Игроки хотели купить товары по более низкой цене.

— Я хочу купить ещё.

— У нас осталось совсем мало денег…

— Тогда нужно заработать их. Экипировка из охотничьих угодий стоит дорого. Мы быстро обогатимся.

— У меня нет денег, чтобы пойти в охотничьи угодья на юге.

— Разве ты не знаешь? Плату за вход в подземелья отменили.

— Хеок!

Благодаря политике бесплатного входа, многие игроки возвратились к охоте.

После того, как Гильдия Гермес отменила политику высоких налогов и ограниченного допуска в подземелья, ситуация существенно улучшилась.

Люди начали искать у входов в подземелья товарищей для группы.

— Я боевой священник. Обладаю навыками лечения 2-ой стадии. Окажу хорошую поддержку.

— Мы собираем отряд для охоты на босса Батото. Если ваш уровень выше 400-го, пожалуйста, свяжитесь со мной.

— Ищем кого-нибудь для охоты до самого вечера. Мы ищем группу среднего размера, более 10 человек, чтобы зачистить подземелье.

Города и охотничьи угодья, а также дороги между ними, были переполнены.

Унылый Центральный Континент превратился в очень оживлённое место.

Изменения произошли даже среди мятежников.

— Я хочу возвратиться домой. Теперь я спокойно могу вернуться на свою ферму в Империи Хэйвен.

— Его Величество избавился от всех прошлых грехов… Я собираюсь покинуть вас и возвратиться к своим делам. Теперь я смогу прокормить свою семью.

— Предоставление земли фермерам, повозок торговцам и рабочих мест кузнецам? В таком случае, я должен пойти в город. Теперь я смогу нормально жить и питаться.

Сопротивление снизилось как минимум наполовину.

После снижения налогов, Гильдия Гермес приняла различные экономические меры, что послужило началу развития империи.

— Империя Хэйвен сосредоточится на крупномасштабных строительных проектах, способствующих стабильности и комфорту на Версальском Континенте.

Был издан указ под подписью Императора Бадырея об одновременном начале строительства приблизительно 30 Великих Зданий.

Конечно, для возведения Великих Зданий были необходимы квалифицированные архитекторы, поэтому властям приходилось активно сотрудничать с игроками.

Несмотря на то, что до момента их возведения должно было пройти большое количество времени, объявление о Великих Зданиях улучшило общественные настроения.

Бурная реакция по поводу снижения налогов Гильдией Гермес заставила всех позабыть о результатах сражения в Крепости Пухоль.

* * *

Несмотря на победу в сражении в Крепости Пухоль, Ли Хен чувствовал себя очень опечаленным.

Это было потому, что этот вечер он посвятил просмотру телевизора и поеданию тушёного с кимчи риса в компании со своей сестрой.

— В Империи Хэйвен произошло большое снижение налогов. Магазины и рынки Центрального Континента переполнены людьми. Жей-хо-сси, неужели атмосфера в Империи Хэйвен изменилась?

— Да, так и есть. В городах возросло количество активных людей, а товары распродаются прямо со складов, как горячие пирожки.

— Значит, скоро города стабилизируются?

— Среди жителей областей, захваченных Империей Хэйвен, всё ещё остаются недовольные, но уже ясно, что начинаются крупные изменения.

Каждая телестанция, так или иначе связанная с Королевской Дорогой, передавала новости о снижении налогов. Ли Хен был настолько удивлён, что даже выронил ложку с очередным куском свинины.

— Снижение налогов в Империи Хэйвен походит на опускание топора на мои ноги.

Учитывая масштабы военной и экономической сфер Империи Хэйвен, существовало множество вещей, которые тянули её на дно.

Имперцы могли сформировать ещё три или четыре северных экспедиции, но всё равно не смогли бы опустошить Королевство Арпен.

Тем не менее, снижение налогов начало стабилизировать империю.

Также телестанции транслировали официальное объявление Гильдии Гермес.

После бесконечных войн, Гильдия Гермес объединила Центральный Континент и теперь стремится стабилизировать весь континент.

На нашем пути мы завели множество друзей и врагов, но сейчас не время для сожалений.

Это не оправдание, однако мы верили, что в конечном итоге найдутся люди, которые пойдут по тому же пути.

Мы хотели быстро закончить войну. Однако в процессе этого Гильдия Гермес осознала свои ошибки, сделавшие некоторых жителей несчастными.

Чтобы стабилизировать Версальский Континент, Империя

Хэйвен решила снизить налоговые ставки для игроков, живущих на её территории, а также сосредоточиться на экономическом развитии.

Эти изменения будут не только на словах — вы сами всё увидите.

Приготовьтесь к предстоящим событиям на уровне всего континента.

Изо рта Ли Хена вырвался поток ругательств.

— У Гильдии Гермес нет духа сотрудничества.

Чтобы завоевать континент, они всё равно продолжили бы нападать на Королевство Арпен.

В конечном счёте Империя Хэйвен использовала бы Королевство Арпен для оправдания увеличения налогов.

— В будущем я больше не смогу поднять свои налоги…

Его горе было настолько велико, что почти довело его до слёз.

Его королевство обрело прежнюю целостность, но оно было бедным. А он не интересовался ничем другим.

После уничтожения Империи Хэйвен и развития экономики, он планировал поднять налоги Королевства Арпен.

Его цель состояла в том, чтобы управлять Королевством Арпен как диктатор, эксплуатируя свой народ.

— У человека должны быть большие стремления.

Однако из-за кризиса Гильдия Гермес всё же изменила свою политику.

— Стать диктатором действительно трудно.

Ли Хен и Ли Хаян смотрели телевизор вместе.

Игроки бродили по магазинам Центрального Континента со счастливыми выражениями лиц.

И Ли Хаян, и Ли Хен — каждый что-то говорили.

— Красивый наряд.

— Какие расходы. Они должны тратить свои деньги в Королевстве Арпен, когда оно станет всех эксплуатировать…

Также показывались достопримечательности Центрального Континента, посещение которых было расписано на месяц вперёд.

— Вау! Симпатичное место.

— Это просто очередная возможность обобрать людей.

Далее объявили о планах по экономическому развитию, и строительству в Империи Хэйвен Великих Зданий.

— Оппа, я тоже хотела бы жить на Центральном Континенте.

— Цены на жильё повысятся.

Несмотря на то, что они выросли вместе, у них были разные мысли.

* * *

Ли Хен потратил две секунды, чтобы выбрать одежду в шкафу для свидания с Союн.

Несмотря на отдых от университета и ежедневную игру в Королевскую Дорогу, он всё равно продолжал гулять с ней по району.

— Я надену джинсы… и вот эту футболку.

Это был обычный стиль для прогулки.

Джинсы можно было носить круглый год, а если наступали холода, поверх футболки можно было надеть джемпер. Конечно, по зимним утрам он носил толстые вельветовые брюки. Это был типичный стиль одежды мужчины среднего возраста, работающего на рыбном рынке.

Он не изменял своему простому стилю даже во время свиданий с Союн.

— Это очень удобная одежда.

Хотя сейчас он всё-таки захотел выглядеть модно.

Это было из-за того, что Союн была потрясающе красива. И он захотел, чтобы другие люди сказали, что они подходящая пара.

— Да, нужно надеть ту новую футболку, которую я хранил так долго.

Ли Хен вытащил футболку, которую купил несколько месяцев назад по сниженной цене в 12,000 вон.

Её ткань была мягкой, она была ему по размеру, удобной и качественно сшитой.

— Действительно… Одежда с рынка отличается от этой.

Ли Хен остался доволен, когда посмотрелся в зеркало.

Он покинул свой дом в футболке с пришитым к груди изображением курицы.

Союн играла с Супчиком, и тоже была одета в джинсы и белую футболку. Она блистала даже несмотря на простой наряд. Не говоря уже о её лице и прекрасных пропорциях тела.

Если бы Союн появилась на свет сотни лет назад, то её красоты было бы достаточно для развязывания войны между странами.

И естественно, все творцы пытались бы рисовать её и ваять с неё скульптуры.

— Ты долго ждала?

— Нет. Я немного поиграла.

Союн нежно гладила Супчика.

Гр-р-р-р!

Как только Супчик увидел Ли Хена, он тут же зарычал. У пяти щенков, которых родила Супчик-2, также вздыбились хвосты.

Эти животные не были глупы. У их новых хозяев, Ли Хена и Союн, были хорошие отношения!

«Это как-то подозрительно. Ведь мой бывший хозяин злой».

Собаки не доверяли Ли Хену.

После того, как он подарил своего Супчика Союн, Супчик-2 тоже каждый день бегала к её дому. Несмотря на то, что формально она принадлежала Ли Хену, Супчик-2 не желала даже мочиться у его дома.

Глаза Ли Хена яростно сверкнули.

— Лежать.

Чеол-пу-деок.

Страх, отпечатавшийся в уголках его рта, заставил Супчика-2 инстинктивно повиноваться.

Она боялась, что Ли Хен однажды принесёт кастрюлю и засунет туда одного из её щенков.

— Крутиться.

Хоужеок-хоужеок.

Умные Супчик-2 и её щенки повиновались.

— Вот так-то лучше.

После вымещения злобы на собаках, он, наконец, отправился на прогулку с Союн по району.

Они столкнулись с несколькими бандитами из средней школы, шастающими вдоль дороги.

— Приветствуем!

Ученики вежливо их поприветствовали. В переулках о них ходили легенды.

— Ли Хен… Будьте осторожными по отношению к нему. И не трогайте его младшую сестру.

— Почему?

— Вы знаете Чана-хви-хёна?

— Да. Хёну не нравятся незнакомые люди, шастающие по его району.

— Недавно он заметил Ли Хена, слоняющегося перед его домом.

— И что, произошла драка? Чан-хви-хён не стерпел бы подобного.

— Да, он решил избить этого парня. Тем же вечером он вышел из дома с железной трубой. Вместе с собой он прихватил целую толпу друзей.

— И что? Была вызвана полиция?

— Я бы порадовался, если бы это было так. Этот Ли Хен вышел из ворот своего дома, держа косу.

— …

— Также он держал в руке курицу, с которой капала кровь.

Тридцать человек пришли, чтобы бороться с ним… и ни один из них не осмелился приблизиться к нему. Так или иначе, начиная с того дня, Чан-хви-хён больше не появлялся в этом районе.

Мало кто из бандитов этого района не слышал эту историю.

Слухи о Ли Хене и Ан Хен-До также распространялись, причём значительно преувеличенными.

— Он обучался владению настоящим мечом.

— Это всё додзё… Вы видели их тренировки с мечом? Неудивительно, что рука того парня, который пытался тронуть его младшую сестру, была переломана. У него для этого есть все навыки.

— Из-за него у нас на районе появились и вовсе странные люди.

— Вы видели мужиков, которые посещают то додзё? Даже хён-ним не смеет к ним подходить.

Ли Хен и его семья были теми, кого в этом районе не трогали.

Однако Союн всё равно была настолько красива, что многие гангстеры и хулиганы шли за ней следом. Но их блокировали отлично обученные телохранители.

Теперь ей не особо нужно было сопровождение во время прогулок, ведь у неё появились охранники.

Ю Бюнг Юн узнал о Союн, наблюдая за Ли Хеном.

— Она подруга Ли Хена. Красивая. Настолько привлекательная, что может стать жертвой преступления…

— Вероятность покушения составляет 94,7282 %.

— Разве безопасность в Южной Корее настолько плоха? Она же намного лучше, чем в других странах.

— С её внешностью, вероятность покушения в других странах составила бы 98 %.

Даже сотрудники полиции и службы безопасности страны заинтересовывались её внешностью.

Когда она шла, люди и всё движение вокруг замирали, не в силах оторвать от неё глаз.

Можно было без преувеличения сказать, что в прошлом её красота заставляла бы страны разрушаться.

— Лучше не оставлять эту ситуацию без контроля. Я не хочу видеть, как этого ребёнка обижают.

Даже Ю Бюнг Юн не хотел видеть плач Союн.

Наблюдая за приключениями Виида в Королевской Дороге, он видел, как Союн рыдала, когда её сердце оттаяло.

Очищающие слёзы, текущие по лицу Союн, были невероятно прекрасным моментом.

Если бы Ю Бюнг Юн был помоложе, он бы наверняка подарил

всё своё состояние ей. Королевская Дорога и богатства, способные встряхнуть весь мир, не имели бы для него значения.

Поскольку он наблюдал за Союн достаточно долго, он знал, что её внутренний мир также очень красив.

— Ли Хен может быть некрасив, но у него бесподобная девушка. Я бы хотел увидеть их детей.

— Вы желаете нанять нескольких телохранителей?

— Охранников класса А и выше.

Кроме охранников, за ней следили спутники и системы наблюдения, чтобы предотвращать любые опасные ситуации.

Естественно, в их районе также было мобилизовано более 10 андроидов, задачей которых являлось улучшение безопасности.

— Получены доказательства вины всех преступников в радиусе 50-километров. На задержание всех их полиции потребуется приблизительно неделя.

После того, как район был зачищен, Ю Бюнг Юн приказал андроидам тайно за ней присматривать.

Ли Хен дошёл до перекрёстка и спросил.

— Куда бы ты хотела пойти? В кино или просто прогуляться по аллее? Или, может, тебе нужно купить зимнюю одежду?

— Я не хочу смотреть кино. И не хочу покупать одежду… Я хочу пойти на рынок.

— Ты хочешь поесть сегодня что-то конкретное?

— Крабов!

— Ум-м. Крабы — это немного дорого… Впрочем, стоимость морепродуктов не имеет значения. Да, в последнее время я получаю от телестанций достаточно много денег.

Союн и Ли Хен не могли проводить вместе много времени в реальности, так как в Королевской Дороге происходили важные события.

Для сегодняшнего свидания они решили купить на рынке крабов, а затем приготовить дома тушёное мясо.

Ли Хен свернул в магазин морепродуктов, в который он ходил уже в течение 5 лет, и там к Союн подошёл сотрудник среднего возраста.

— Прелестная девушка, он совершенно вам не подходит… Юная леди, в этом огромном мире существует множество мужчин получше.

— Не переживайте, всё хорошо.

— Я просто волнуюсь… Если он заполучил вас с помощью шантажа, я могу сообщить о нём в полицию.

Это был 297-й раз, когда Союн получала подобное предложение.

Большинство людей на районе хотя бы однажды, но

предлагали ей написать на него заявление.

* * *

Ли Хен подключился к Королевской Дорогой и оказался в Крепости Пухоль, где всё ещё продолжался фестиваль.

— Хаха-хат! Выпьем, выпьем. Выпьем здесь всё.

— Ух-х-х, попробуй вот это. Я люблю травяную кашу, сдобренную алкоголем. Мой живот больше не может есть. Возможно, я просто должен позволить травяной каше перевариться?

— Вам не нужно всерьёз задумываться о подземельях. Это тёмное и безлюдное место, но… там также есть и свои плюсы. Вам стоит сходить туда хотя бы один раз.

Даже притом, что сейчас был день, северные игроки продолжали праздновать.

По времени Королевской Дороги прошло 3 дня с тех пор, как закончилось сражение, однако люди всё ещё оставались в этой области.

Стены были разрушены, а земля словно вспахана.

Везде царила атмосфера еды и выпивки.

На лице Виида появилась гнусная ухмылка.

— Хорошо.

Жестокое сражение закончилось победой, поэтому северные игроки имели право отдыхать.

Некоторые погибшие в сражении игроки возвращались и перенимали настроение присутствующих. После того, как они возродились, был объявлен двухдневный фестиваль.

— Я заработаю здесь немного денег.

Конечно, алкоголь и еда для фестиваля продавались торговцами, поэтому Манауэ делал здесь настоящую прибыль.

Торговцы были самыми занятыми людьми как до, так и после войны.

Виид полагался на Манауэ, но также у него были некоторые отношения и с другими торговцами. Деньгодобывающая Компания, Судоходная Компания Королевского Краба, Торговая Компания Черепахи, и прочие.

Из своего жизненного опыта Виид знал, как сделать побольше денег.

Он поддерживал низкую налоговую ставку, но сотрудничал с торговцами, и забирал у них часть прибыли.

Так называемый крёстный отец теневой экономики!

Однако не все игроки в Крепости Пухоль развлекались.

— Ищу священника, способного нормально позаботиться о людях. Давайте отправимся на охоту вместе!

— Я щитоносец, пожалуйста, возьмите меня. Уровень 256. Я сосредоточился на прокачке Устойчивости своего тела.

Все трудолюбивые высокоуровневые игроки уже отправились на охоту и приключения в этой области.

— А теперь исследуем подземные тоннели. Вперёд!

Можно было заметить, как 10–20 игроков входят в тоннели, вырытые Склизким Глистом.

— Сражайтесь так, как только возможно.

— К-кунг!

Некоторые игроки из озорства скидывали со стен крепости камни.

Чтобы восстановить сломанные стены, оборонительные башни и внутренние дороги Крепости Пухоль, потребовалось бы много денег и усилий.

Вииду не хватало опыта в качестве архитектора, но он всё же мог оценить состояние Крепости Пухоль.

— Чтобы восстановить это место, потребуются миллионы золотых. Конечно, если не будет никаких войн, то не будет и никаких причин тратить деньги на крепость.

Военная крепость могла увеличить скорость тренировки солдат, и повышала их моральный дух. Крупные оборонительные военные объекты были важны для остановки вражеских вторжений.

Виид покачал головой.

— Восстановление обойдётся слишком дорого. К тому же, отсюда невозможно защитить Королевство Арпен.

Даже если бы Крепость Пухоль была цела, для разрушения королевства Империя Хэйвен легко могла бы воспользоваться другими маршрутами.

— Ремонтные работы невозможны, значит мне нужно сменить её предназначение… Может, оставить её в руинах и водить туристов?

Виид решил изменить направленность крепости.

Военный мемориал мог приносить кое-какие деньги. Но груда камней оставалась всего лишь строительной свалкой, если сражение не происходило десятилетия или столетия назад.

Создание неэффективной достопримечательности просто привело бы к бессмысленным тратам.

Виид решил, что это неправильное вложение.

— Если сооружение оставить нетронутым… оно может превратиться в логово монстров.

Монстры обитали в руинах и покинутых зданиях.

Масштаб Крепости Пухоль означал, что здесь появились бы сотни монстров.

Было бы создано прекрасное охотничье угодье, но также это могло стать ядом. Простые монстры, появившиеся в Крепости Пухоль, оставались бы на одном месте. Однако боссы начали бы скитаться по королевству, ухудшая его безопасность.

— Стоимость сноса будет огромна. Кроме того, мне нельзя возвращать её Гильдии Гермес.

Виид наблюдал за игроками, скидывающими камни и крушащими здания.

«Оставление её в нетронутом состоянии также потребует денег. Любой управдом не пожелал бы себе иметь такое неприглядное здание, как это».

И тогда у него внезапно родилась идея.

— Интересно, смогу ли я заниматься здесь ваянием? Я мог бы использовать эту крепость в качестве материала для ваяния, и продавать скульптуры по дорогой цене.

Но к ваянию у него было глубоко укоренившееся предвзятое отношение!

Обработка нескольких деревянных блоков принесла бы ему всего несколько золотых.

«Как только деньги покидают мои руки, они для меня исчезают. Но способ заработать деньги на этой крепости определенно существует. Сконцентрируйся, думай. Существует множество уловок, которыми можно воспользоваться. Успехи и неудачи в жизни человека происходят по его собственному выбору».

Он снова посмотрел на Крепость Пухоль с точки зрения скульптора.

Ему оставался всего 1 %, прежде чем он наконец-то получит долгожданного мастера ваяния. Это был последний шаг, но, на самом деле, поднять его с помощью посредственных работ было нелегко.

После становления мастером по владению холодным оружием в пустыне, базовый урон Виида увеличился на 500 %. Мощь атакующих навыков улучшилась, а радиус атаки увеличился. Когда он достиг уровня мастера, эффекты навыков владения холодным оружием, а также его защита, также увеличились.

Квесты на Мастера занимали много времени, но и компенсировались существенной наградой.

— Будет проблемой, если Бадырей, случайно, также станет мастером-фехтовальщиком. Его профессиональные навыки, вероятно, скакнут далеко вперёд.

Виид видел сражения Бадырея в Зале Славы, а также слушал о нём новости по телевизору.

Бадырей возглавил армию и уничтожал мятежников Империи Хэйвен. Конечно, также он не пропускал охоту в подземельях и открытие новых локаций.

Другие игроки восхищались его эффективностью, но Виид имел о его навыках более низкое мнение.

— Конечно, его уровень находится в середине 500-х. Но его мастерство владения холодным оружием несколько ниже, чем я предполагал. У него есть выдающаяся способность использовать несколько навыков одновременно для создания большего эффекта.

Пробуждение Меча, Сила Рождения, Удар Чёрного Рыцаря и Вызов Второго Меча. Навыки Бадырея были замечательны, но они были слабее, чем тогда, когда Виид был правителем пустыни.

— В среднем, его мастерство должно быть где-то на 4-м продвинутом уровне.

Профессиональное мастерство Бадырея было относительно низким, но это не являлось для него серьёзной проблемой.

Его профессиональное мастерство продолжало расти, и кроме того, он мог получать награды и повышать характеристики при помощи охоты и прохождения квестов.

— Я должен стать мастером ваяния. Эта скульптура поможет мне заработать денег, а также достичь моей цели.

Он должен был сделать свой последний шаг.

Его финальная секретная техника Ваяния Времени достигла среднего уровня. Один раз за всю игру он мог создать Музей Времени.

Также после квеста дракона у него появился гелий. Было бы нехорошо потратить его на скульптуру, но, если оставить его неиспользованным, будет ещё хуже.

Когда Виид полностью овладел бы своей профессией, он получил бы множество преимуществ, а также улучшил бы связанные с ней навыки.

— Я должен вложиться по полной.

Глаза Виида ещё раз уставились на Крепость Пухоль.

Прямо сейчас Крепость Пухоль была просто развалинами, которые съедали много денег.

Однако не было никаких причин возвращать её к прежнему состоянию.

— Она не сможет больше функционировать в качестве военной крепости, однако через это место проходят удобные маршруты, и об этом знает множество людей… Получается, мне нужно создать здесь культурную и коммерческую зону?

Он решил превратить Крепость Пухоль в скульптуру. После ухода отсюда последних людей, он изменит всю эту область.

— Основная проблема скульптур, сделанных из руин, состоит в том, что их стоимость падает тем ниже, чем сильнее рушится каменная кладка. Как же мне не истратить деньги впустую?

Виид вспомнил об упущенной им возможности срубить много денег.

— Перед сражением в Крепости Пухоль… я хотел поставить вдоль реки роскошные виллы. Тогда у меня совершенно не было времени, поэтому мне пришлось с грустью отложить эти планы. Если я пущу воду вот отсюда, то смогу потом продавать там виллы.

Он решил затопить Крепость Пухоль наполовину в воде, а затем продавать в этом районе роскошные виллы.

Уникальный пейзаж Крепости Пухоль привлек бы сюда туристов и начал бы приносить доход.

— В-возможно…

В его голове возникла картина.

Великолепные естественные скульптуры, которые исполняли бы роль огромных горок. Если бы он превратил Крепость Пухоль в озеро, то смог бы поиметь с игроков много денег.

Можно было бы плавать, находясь на суше!

— Э-это же тематический аквапарк моей мечты!

Летом многие люди в Корее ходили на пляжи и в аквапарки.

Семьями и влюблёнными парочками — эти места буквально притягивали к себе людей.

— Я смогу установить высокую входную плату, поставить торговые ряды и платные парковочные места.

Здесь был бы отдельный вход для пеших людей, а также парковка для повозок и других транспортных средств.

Также можно было бы обеспечить это место едой и жильём. Необычный и завышенный сервис!

На севере Версальского Континента было мало популярных туристических локаций. Игроки в основном вкладывали свои капиталы в экипировку и дома́.

Если бы он построил здесь аквапарк, то сюда, чтобы поплавать, стали бы приезжать миллионы людей.

— В воду будет погружена целая область, и одновременно её смогут посещать сотни тысяч людей!

Превосходящий любые ожидания проект перестройки крепости в аквапарк!

Если бы ежедневно в него приезжали 200 000 человек, и платили бы по 10 золотых, то прибыль исчислялась бы миллионами.

Крепость Пухоль должна была стать естественным аквапарком, поэтому расходы на обслуживание были бы не очень высоки.

— Как только он появится, выручка будет сумасшедшей. Одежда, еда, сувениры… Здесь будет распродаваться всё.

Виниду пришла мысль, что раньше он был очень глуп.

В современном развивающемся мире он никогда не пытался делать деньги как богатый человек.

— Я сосредоточился на старомодном способе поднятия налогов. Я просто-напросто бездумно тратил все появляющиеся деньги.

Ему нужно было нечто такое, что обеспечивало бы его деньгами постоянно.

Северные игроки могли снабжать его деньгами, просто питаясь, играя и наряжаясь.

Королевство Арпен получало с налогов 20–30 миллионов золотых. Аквапарк мог увеличить эту прибыль в несколько раз.

В нём были бы завышенные входная плата, виллы и налог на торговлю.

Фантастические доходы!

— Нельзя медлить. Я должен начать прямо сейчас. Это гораздо важнее войны с Империей Хэйвен.

По телу Виида распространилось волнение.

План перестройки Крепости Пухоль в коммерческий проект начал воплощаться в жизнь.

— Призыв Скульптуры!

Он тут же призвал свои оживлённые скульптуры.

Это были существа, способные проявить свою силу на земле, такие как Жёлтый, Королевская Гидра и Цербер!

Засиял яркий свет, говоря тем самым о принудительном призыве.

Глава 4. Крупнейшая постройка севера

Ум-мо-о-о-о-о-о!

Жёлтый тянул большой плуг и вспахивал грунт.

Герника, Виндекс, Севиль и прочие взяли лопаты и копали землю.

Великий план по направлению Реки Мирос к Крепости Пухоль!

Золотой Человек, Золотая Птица и Серебряная Птица помогали раскалывать валуны, в то время как виверны занимались переноской.

— Куе-е-ек!

Виверны переносили ёмкости с песком.

Для этой работы были мобилизованы все оживлённые скульптуры.

Червь Смерти и Королевская Гидра изменяли поток реки, высыпая в неё огромные количества почвы и камней.

Оживлённые скульптуры использовались в качестве рабочих-строителей.

— Как вы можете видеть, Виид что-то замышляет. Интересно, каков его план?

— Вскоре после битвы появились подчинённые Виида. С высоты птичьего полёта кажется, что они пытаются изменить направление Реки Мирос в сторону Крепости Пухоль.

Станции транслировали это событие в режиме реального времени.

Форумы, притихшие после сражения в Крепости Пухоль, закипели вновь.

— Что это? Что происходит?

— Интересно, произойдёт ли в Крепости Пухоль новое сражение? Он прокладывает водоканал, готовясь к следующему сражению с Империей Хэйвен?

— Кажется, такого количества воды слишком много для строительства водоканала в крепости.

— Я работал строителем 21 год. Данное строительство ведётся на государственном уровне. Потребуются по меньшей мере миллиарды вон.

Работа Виида привлекла внимание зрителей и телестанций, поэтому количество подключений к Королевской Дороге увеличилось.

Северные игроки, празднующие в Крепости Пухоль, были

удивлены услышанной новостью.

— Эй, он действительно чем-то занимается.

— Кажется, они роют огромное количество земли.

Червь Смерти вскапывал тонны земли, в то время как Королевская Гидра её переносила. Вырастали горы земли!

В этот момент одновременно перед всеми северными игроками возникло окно сообщения.

Дзынь!

> Стройплощадка Реки Мирос.
>
> Король Королевства Арпен Виид затеял грандиозный проект гражданского строительства.
>
> Проложите новый водный путь от Реки Мирос до Крепости Пухоль!
>
> Те, кто примет участие в проекте гражданского строительства королевства, получат общественные достижения в зависимости от их вклада.
>
> Уровень сложности: Квест королевства.
>
> Награда: Государственные достижения, Слава.
>
> Ограничения квеста: Только для граждан Королевства Арпен.
>
> Игроки с меткой убийцы не допускаются.
>
> Максимальное количество участников: 5 миллионов человек.

Когда северные игроки увидели содержание окна сообщения, они были удивлены.

— В квесте королевства могут участвовать 5 миллионов человек?

— Ах, я должен принять участие. Мне скучно оттого, что в последнее время не строится никаких Великих Зданий. После всех этих строек моё тело полностью покрылось мускулами.

— Мне сразу вспомнилось строительство статуи.

— Достижения в Королевстве Арпен… Быть активным на севере очень важно. Мне нужно копать землю или переносить грунт?

У тех, кто начал игру в Королевстве Арпен, уже был некоторый опыт в физическом труде.

Это была трудная работа для одиночки, но в ней участвовали сотни тысяч людей!

— Я устал только пить и развлекаться. Было бы неплохо немножко попотеть. Такие вещи в жизни нужно ценить…

— Ху-ху. Давайте получим несколько достижений.

Дзынь!

На Реке Мирос собралось 83 190 рабочих-строителей.

Через несколько секунд.

На Реке Мирос собралось 893 192 рабочих-строителя.

Этим же вечером зарегистрировались все 5 миллионов человек.

Игроков, переживших войну, было много, и многие из них всё ещё пили и ели в Крепости Пухоль.

— Давайте присоединимся.

— Пойдём поможем!

— Но у меня нет снаряжения… Разве мне не нужно лопаты или тачки?

В Королевстве Арпен часто происходили необъяснимые вещи.

Как только становились нужны определенные товары, торговые лавки появлялись словно из ниоткуда.

— Торговая компания Манауэ уже тут. Мы продаем кирки и запряжённые быками фургоны по низким ценам. Количество товара ограничено, поэтому подходите быстрей! Обратите внимание: замена, ремонт или возмещение товара невозможны!

Стоимость кирки составляла 30 серебряных монет, а фургоны продавались по 20 золотых!

Цена продажи была в 40 раз выше, чем в магазинах Моры. Это была огромная разница, но игроки скупали их без жалоб.

Прилавки опустели в мгновение ока, а в очередях всё ещё продолжало стоять множество людей.

Через некоторое время торговая компания Манауэ начала продавать кирки и фургоны снова.

— Мы поспешно закупили новую партию товаров. Пришлось отдать много денег магазинам среднего звена, поэтому мы не можем продавать их по прежней цене. Кирки по 56 серебряных монет, фургоны по 35 золотых!

Партии раскупались и во 2-й, и в 3-й и в 4-й разы, хотя цены продолжали расти!

Поначалу игроки думали, что это дорого, но учитывая отсутствие на складах необходимого инструмента — соглашались и покупали.

Естественно, всё это происходило в соответствии с планом Виида и Манауэ.

— В первой и второй партиях продай только 5 % запасов. А после повышения цен продавай уже большими количествами.

— Как и ожидалось от Виида-нима. Как торговцу, мне всё ещё предстоит многому научиться. Но если я продолжу поднимать цены, разве меня не будут проклинать? Имидж Торговой Компании Манауэ очень важен, если я хочу и дальше вести свой бизнес.

— После продажи половины запасов, поручи остальное посредникам. Как только продастся определённое количество товара, цена на кирки и фургоны взлетит естественным путём. Игроки проглотят это, вместо того, чтобы проклинать тебя.

— Это действительно Виид-ним!

— Политики действуют именно таким образом.

Эти двое тайно сговорились, чтобы надуть игроков, участвующих в квесте королевства.

Северные игроки принялись усердно копать землю.

После строительства Великих Зданий у них выработалось к этому особое пристрастие.

Телерепортёры продолжали транслировать происходящее, несмотря на то, что стало очень жарко.

Кто-то, работающий с Виидом над пирамидой в Королевстве Розенхайм, сказал.

— Если кто-то убьёт одного человека, его назовут убийцей. Тогда почему того, кто убил миллионы людей, называют героем? То же самое и с трудом. Создание грандиозного объекта действительно почётное дело. Немного тяжелого физического труда, и можно кое-что построить. Нет ни одной задачи, которая не требовала бы усердия. Так вот, за месяц я стаскаю всю свою одежду до дыр, но зато здесь меня станут уважать. Это по-настоящему удивительно.

Среди северных игроков было множество людей, занимающихся в Королевской Дороге упорным трудом.

Это было потому, что у каждого из них имелся опыт постройки Великих Зданий и городских сооружений.

Они работали руками и ногами, и делали именно то, что было необходимо.

У Виида были многочисленные достижения в качестве скульптора, поэтому они гордились уже одним лишь участием в его квесте.

Вместе с тем, Виид попросил всех людей покинуть Крепость Пухоль.

— Я должен создать скульптуру, которая будет пользоваться популярностью.

Для создания водной конструкции аттракционов он собирался использовать Ваяние Природы.

Это должна была быть большая скульптура, и вместо того,

чтобы просто на неё смотреть, люди могли бы с ней контактировать и развлекаться.

Проблема состояла в том, что Виид никогда не был в аквапарке.

Он видел, как люди там развлекаются, только по телевизору.

— Интересно, как мне создать такие весёлые аттракционы, чтобы люди оплачивали их посещение ежедневно?

Многочисленные жители и игроки наблюдали за ним во время работы.

— Бог Войны Виид!

— Куа. Это первый раз, когда я увидел его воочию. Я должен похвастать своим друзьям.

— Я не узнал бы его, если бы встретил на улице.

— Точно. Через некоторое время после отведения от него взгляда, его лицо легко забыть.

Собравшаяся толпа в сотни раз превосходила по численности толпу фанатов какой-нибудь известной знаменитости!

Обычно Виид приходил на площадь и вёл бизнес, но сейчас он не хотел, чтобы его беспокоила толпа.

Тысячи игроков-авианов наблюдали за ним с неба.

Спустя какое-то время Виид кивнул.

— Я примерно могу понять, какие чувства испытываешь в аквапарке.

Однажды по телевизору он видел высокую водную горку.

Также ему довелось насладиться Водными играми Кендэла в городе гномов Курысо.

Тогда, после просмотра природных скульптур Кендэла, он изучил технику создания Скульптур Духа.

— Когда я смотрел подобное по телевизору, кричащие женщины и дети выглядели очень счастливыми.

Виид использовал Ваяние Природы. Вода из подземных источников стала его материалом для ваяния.

В том, чтобы заставить её сохранять заданную форму, не было ничего трудного.

— Горка Кендэла было весёлой, но очень уж низкой. Моя должна быть выше, чтобы назначить ей высокую цену.

Здесь были важны опыт и воображение. Конечно, также следовало учитывать окружающий пейзаж.

Парк развлечений должен был стать чем-то красивым и весёлым, чтобы посетители с лёгкостью открывали свои бумажники!

Благодаря характеристике Искусства Виида, это было вполне возможно.

Он сделал водную горку высотой более чем в 600 метров, а

затем заставил воду застыть.

Но это была не совсем обычная горка!

Это был водный дракон, один-в-один похожий на Ледяного Дракона!

Всё его тело представляло собой горку, в то время как голова и хвост были местами, откуда вода стекала вниз.

Виид мог работать над ним благодаря Крыльям Света.

— Ох-х-х-х! Невероятно.

— Это скульптура Виида-нима.

— Невероятно быстро. Просто поразительно, как такая грубая работа смогла превратиться вот в это.

— Это всё благодаря опыту.

— Возможно, он делает для всех нас аттракционы. Как они сияют на солнце…

С течением времени толпа всё продолжала расти и уже насчитывала несколько миллионов человек.

Это походило на то, будто Виид устроил концерт.

— Замечательно. Не придётся тратить дополнительные деньги на рекламу.

После сражения в Крепости Пухоль телеканалы конкурировали друг с другом в показе новой скульптуры Виида.

Теперь было только вопросом времени, когда она станет новым любимым развлечением северных игроков.

На то, чтобы сделать водную горку высотой в 650 метров, потребовалось приблизительно 10 часов.

Голод легко утолялся при помощи ячменного хлеба, поэтому он работал без перерывов.

— Ещё столько нужно сделать. Сейчас мне нужно делать деньги, некогда отдыхать.

Это походило на поиск денег на земле или царапание лотерейной карточки!

Его навык ваяния был близок к уровню мастера, а характеристика Искусства была достаточно высока, чтобы масштаб водной скульптуры не имел значения.

Люди должны были скатываться по спине дракона, а затем неожиданно начинать вращаться, как на американских горках.

В самом теле дракона было пять секций, где люди вращались в разных направлениях.

— Думаю, теперь это похоже на настоящий парк развлечений.

За образец он взял водные скульптуры Кендэла.

В середине был особо скользкий участок, где в посетителей летели водные птицы, а также участок, где они бы проезжали сквозь радугу, являющуюся скульптурой из света.

Люди проезжали бы под красивыми фонтанами и через

небольшие тоннели из дождя.

— С виду кажется правдоподобно, но я всё равно переживаю… Я никогда не был ни на одной горке.

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

— Горка Дракона. Название, связанное с драконами, заставит её казаться величественнее. Это идеально подходит для надувательства людей.

Горка Дракона, правильно?

— Правильно.

Шедевр! Горка Дракона была завершена!

Ваяние, объединённое с природой, вновь явило великую работу.

Эта великолепная скульптура дракона, похоже, создана для развлечения на ней.

Природная сущность, а также форма величественного дракона, понравятся многим существам.

Однако она настолько крупная, что некоторым это не понравится.

Художественная ценность: 8280.

Специальные свойства: У любого, кто увидит Горку Дракона, скорость восстановления здоровья и маны увеличится на 36 % в течение трёх дней.

Близость с водой увеличится на 0,4 % навсегда.

В этом районе будет идти больше дождей.

Максимальная выносливость увеличится на 15 %. Все характеристики увеличатся на 21.

Темпы появления монстров уменьшатся на 21 %.

Драконы, обнаружившие эту скульптуру, станут враждебными.

Текущее количество созданных шедевров: 29.

Скульптурное Мастерство улучшилось.

Слава увеличилась на 451.

Упорство увеличилось на 2.

Сила увеличилась на 1.

Искусство увеличилось на 1.

Максимальное здоровье увеличилось на 150.

Благодаря созданию скульптуры-шедевра, все характеристики дополнительно увеличиваются на 3.

Навык Ваяния Времени улучшился.
Близость к Природе увеличилась на 14.

— Хорошее начало.

Скульптурное Мастерство Виида увеличилось на 0,1 %.

Он ещё не использовал гелий и Музей Времени, а уже получилась скульптура-шедевр.

— До конца осталось всего 0,9 %.

Виид лишь на мгновение задумался об освоении ваяния, после чего вновь сосредоточился на мыслях о зарабатывании денег с аквапарка.

— Эта большая горка дракона будет приносить мне деньги наряду с аттракционами поменьше. Отличнейшие аттракционы повысят имидж моего аквапарка.

Он представил себе тысячи людей, стоящих в очередях и оплачивающих различные услуги.

По выходным между игроками на быках и лошадях происходила бы война за парковочные места.

— Авианы смогут просто к ней подлетать. Как они оплатят входную плату?

Виид очень обеспокоился по поводу авианов, способных избежать платы за посещение.

Решение этой проблемы оказалось простым.

— Я размещу магов и лучников. Они будут стрелять по всему, что летит в небе.

Это были суровые законы жизни.

Между тем, реакция толпы была очень бурной.

— Куа-а-а-ах. Уму непостижимо. Я никогда прежде не видел горку такого масштаба.

— Её размеры невероятны. Кажется, эта скульптура — средство для развлечения.

— Это что, вознаграждение за наш тяжёлый труд в противостоянии Империи Хэйвен?

— Конечно. Я не знаком с Виидом-нимом, но делать это ради прибыли… Точно нет.

— Разве он не скряга? Я всегда думал о нём именно так.

— Ни в коей мере. Он инвестирует все свои деньги в Северный Континент, и даже снизил для нас налоги. Как вы можете этого не знать?

— Даже сейчас он слишком скромен, чтобы принять от нас слова благодарности за то, что он делает для нас.

Реакция толпы была очень положительной.

Как король Королевства Арпен, он обладал большой властью.

Даже если бы Виид пожелал стать правителем Северного

Континента, было бы сложно отыскать несогласных с этим.

Тем не менее, он всегда самоотверженно заботился о северных игроках. Он продавал статуэтки всего по 1 золотому, и никогда не забывал в первую очередь ориентироваться на клиентов!

В этот момент кто-то в толпе закричал.

— Прошу прощения! А с Горки Дракона можно кататься?

Хотя было видно, что с неё можно кататься, они опасались, что это может повредить скульптуру.

Виид громко ответил.

— Конечно. Я сделал её именно для того, чтобы на ней катались люди.

— Значит, мы можем на ней прокатиться?

— Да.

— Ура! Давайте встанем в очередь.

Позади Горки Дракона немедленно сформировалась очередь. Казалось, она была бесконечной. Длинная очередь огибала по кругу Крепость Пухоль и уходила куда-то за равнины.

Виид поднялся на винтовую лестницу горки, чтобы лично поприветствовать своих клиентов.

— Виид-ним. Я игрок из Моры по имени Мягкий Тофу. Вы помните меня?

— …

Виид перерыл свои воспоминания.

Его друзья, старшие, младшие и клиенты были сохранены в обширной области мозга.

— Это вы в последний раз купили у меня статуэтку лисы за 7 золотых?

— Точно. Вы меня помните. Я также состою в армии Королевства Арпен. Я даже участвовал в военных действиях. Правда, я три раза погиб.

— Ху-ху-ху.

— Но я слышал, что вы продаёте точно такие же статуэтки всего по 1 золотому.

— Та статуэтка лисы, которую я продал вам, была коллекционной.

— Её хвост отвалился тем же вечером. Есть свидетели.

— …

Виид не мог придумать, что сказать. Однако проданные скульптуры обмену и возврату не подлежали.

Это был основной принцип недобросовестного торговца!

— Водная горка стоит 7 золотых, но я возьму с вас только 3.

— Мне что, придётся заплатить за неё?

— Конечно.

— Однако это большая скидка.

— Это эксклюзивная услуга.

— Спасибо. Я ваш поклонник на всю жизнь.

Мягкий Тофу радостно передал 3 золотых.

Своей очереди ждало огромное количество игроков, поэтому он не мог больше тратить время впустую.

Кроме того, это была великая скульптура, старательно созданная Виидом.

После оплаты 3-х золотых, Мягкий Тофу уселся на голове дракона.

— Это такая честь… Я буду помнить этот день до самой смерти.

— Я всегда рад Мягкому Тофу-ниму.

— Тогда, я поехал.

Это была водная скульптура, поэтому вода текла по ней постоянно.

Мягкий Тофу энергично покатился вниз.

— Уау!

Он развёл руки и закричал от радости.

Приблизительно через 3 секунды Виид и Мягкий Тофу одновременно кое-что заметили.

«Слишком быстро».

«Быстро».

Вода текла с головы дракона довольно резво.

Мягкий Тофу скользил по воде на ужасающей скорости. Когда на изгибе он подпрыгнул в воздух на 40 метров, он на миг обалдел.

— А-а-а-ак!

К счастью, он не улетел прочь, а снова опустился на водную горку. Однако течение воды придавало ему огромное ускорение.

— Не так быстро!

Мягкий Тофу попытался за что-нибудь ухватиться, но не смог.

Скульптура была настолько гладкой, что он потерпел в этом неудачу.

Фактически, из-за низкой стоимости строительства, и ради сохранения красоты, у этой работы вообще не было никаких систем безопасности.

Мягкий Тофу ускорился и начал вращаться как на американских горках. Он взмывал в небо и накренялся на горке то взад, то вперёд.

— Хуке-е-ек!

И наконец он добрался до зоны дикого веселья!

Он подобрался к участку со стоячей водой.

— Вот так вот! Это будет место особого веселья!

По замыслу Виида, на этом участке игрок должен был испытать нечто вроде катания на водных лыжах.

— Куеек! Куа-ае-е-ек!

В действительности же, Мягкий Тофу влетел на этот участок головой вперёд, а затем отрикошетил от воды подобно «блинчику».

— Спасите меняяяяя!

В это время прилетели сделанные из воды птицы, метя прямо в лицо Мягкого Тофу.

— Куеок!

> Удар в лицо!
> Здоровье уменьшилось на 541.

К счастью, их скорость была чуть замедленной. После прохождения сквозь радугу, сделанную при помощи Ваяния Лунного Света, Мягкий Тофу достиг второго этапа.

Дракон был построен таким образом, чтобы в центральной части нужно было перелететь по воздуху на его другую сторону.

— Пожалуйста, вытащите меня отсюда!

Мягкий Тофу некоторое время находился в состоянии свободного падения, а потом приземлился на противоположную сторону.

Он уже давно перестал катиться только лицом вверх. Иногда он катился лицом вниз, а иногда спиной назад.

На одну минуту эта горка превратилась для него в ад!

Когда Мягкий Тофу добрался до подножия дракона, он находился на грани смерти.

— Кха-ха-хак!

Тело Мягкого Тофу дрожало, когда он достиг земли.

Наблюдающая за ним толпа за это время покрылась по́том.

— Это наконец-то закончилось.

— А разве эта горка не чересчур серьёзна? Он что, мёртв?

— Похоже, это весело. Я готов рискнуть своей жизнью и прокатиться на ней.

У Виида было озадаченное выражение лица.

Когда он смотрел подобное по телевизору, он слышал отзывы об аттракционах от посетителей.

— До этого я и представить себе не мог. Это действительно весело!

Высокая цена была оправданной. Вот почему люди без возражений отдавали свои деньги.

Именно поэтому Виид добавил одно секретное устройство.

— Может, оно сработает?

Если он всё верно рассчитал, то оно должно было доставить

ещё больше удовольствия.

Вскоре поток воды подбросил Мягкого Тофу в небо.

Тело Мягкого Тофу взмыло вверх при помощи гейзера.

Он снова оказался в средней части тела дракона. Как раз там, где начинались наилучшие участки с наклонами и вращениями.

— Н-нет! Лучше убейте меня.

Лицо Мягкого Тофу заполнило выражение глубокого отчаяния.

Виид проигнорировал его и обратился к следующему клиенту.

— Полагаю, здесь есть ещё немного недочётов и ошибок.

— Лишь немного?

— Может найтись несколько клиентов, которые почувствуют некий дискомфорт. Точно так же, как не всем нравится ттокпокки[1]. С этого времени я буду брать только один золотой.

Благодаря жертве Мягкого Тофу, стоимость Горки Дракона было решено установить на отметке в один золотой.

**Пожалуйста, обратите внимание.*

На данном аттракционе существует небольшой риск, поэтому, даже если вы боитесь высоты или воды, никакой компенсации или возврата денег не будет.

* * *

Виид использовал воду из Реки Мирос для создания в Крепости Пухоль большого количества водных скульптур.

Водные скульптуры описывали памятные события из жизни орка Каричи, а также ситуации из других его приключений.

Эти скульптуры были своеобразной биографией Виида.

— Я должен поднять стоимость здешней недвижимости по максимуму.

Королевство Арпен ещё только развивалось, но его граждане были переполнены волнительными ощущениями внутри себя.

Однако на телестанциях атмосфера была совершенно другой.

Там проходили обсуждения, где говорилось о проблемах Королевства Арпен.

— Сражение было выиграно, но… Королевство Арпен продолжает показывать свою самую большую слабость. Её граждане слишком самоуверенны.

— Разве плохо, что северные игроки тесно связаны друг с другом?

— В будущем всё изменится. Ведь Империя Хэйвен изменила

свою политику.

Империя Хэйвен уладила проблему с восстаниями благодаря новому политическому курсу, связанному со снижением налогов и отменой платы за вход в локации.

У игроков Центрального Континента больше не было причин покидать родные города и перебираться на север.

Королевство Арпен обладало свободным и новаторским духом, но далеко не все были готовы отправиться в долгое путешествие на север.

Конечно, всё ещё оставались игроки, испытывающие негативные чувства к Гильдии Гермес. Однако приток людей на север снизился в два раза.

Новые игроки являлись основной силой Королевства Арпен, но теперь количество регистраций новых игроков именно на Центральном Континенте увеличилось на 40 %.

Существовало множество причин жить в Империи Хэйвен, например, большое количество развитых городов, стабильная торговля, охотничьи угодья, гильдии и магазины.

Стимул для регистрации новых игроков в Королевстве Арпен был существенно снижен, тем самым предрекая неизбежный спад удивительного темпа развития севера.

— Игрокам Королевства Арпен будут приходить в голову точно такие же мысли. Нет никакой необходимости слепо следовать за Королём Виидом.

— Я не думаю, что нынешнее уважение к нему как-то изменится.

— Да, конечно. Игроки очень привязаны к Королевству Арпен, поэтому они откажутся в него вторгаться. Но существует вероятность, что многие из них просто переберутся жить в Империю Хэйвен.

Северная армия. Теперь северяне уже не смогли бы объединиться для завоевания Империи Хэйвен.

Иначе говоря, северные игроки играли роль защитников, но их было бы трудно подстрекнуть к нападению на не агрессивное государство.

Гильдия Гермес, снизив налоги, усмирила мятежников и на одну треть потушила запал северных игроков.

— Но мир не настолько прост. Кто является королём Королевства Арпен? Бог Войны Виид. Возможно, что он явит нам чудо, идущее вразрез со здравым смыслом.

— Виид смог бы зажечь сердца игроков своей речью. Возможно, его талант в красноречии подтолкнёт северных игроков вторгнуться в Империю Хэйвен. Однако подобное поведение в дальнейшем будет иметь определённые последствия.

— Какие последствия?

— Гильдия Гермес задействует в этой борьбе все свои силы, и если север проиграет войну, то ему будет трудно встать снова. Лидерство Виида подвергнется серьёзному удару. Количество людей, желающих вторгнутся в Империю Хэйвен, будет снижено.

— А что, если они выиграют?

— Вторжение не будет лёгким. Если оно не завершится сразу… количество северных игроков будет уменьшаться с каждым сражением, да и долго ли смогут сражаться утомлённые солдаты? Со временем, ситуация, вероятно, будет только ухудшаться.

С момента победы в Крепости Пухоль прошло всего несколько дней, но по отношению к Королевству Арпен уже делались отрицательные прогнозы.

Виид слушал эти слова в новостях до тех пор, пока они ему не надоели.

— Гильдия Гермес манипулирует общественным мнением.

Гильдии Гермес было несложно подкупить игроков, чтобы те рассказывали всем о превосходстве Центрального Континента.

Войны на Версальском Континенте выигрывались не только превосходящим числом войск.

Гильдия Гермес хотела подорвать уверенность северных игроков.

— Может всё так и будет, но… Гильдии Гермес также не поздоровится. Её желают уничтожить слишком много людей.

Миф о непобедимости Гильдии Гермес был разбит.

Виид пошатнул Империю Хэйвен самыми обычными методами.

Об этом говорилось уже по всему Версальскому Континенту.

— Потерпев неудачи, Гильдия Гермес поняла одну вещь. Диктатуру необходимо устанавливать лишь после полного завоевания континента.

Мечта порочного правителя!

* * *

Гном Фабио нацелился стать мастером-кузнецом.

Он без устали ковал огромное количество оружия и экипировки для Гильдии Гермес, как вдруг ему пришёл шёпот.

— Виид: Приветствую.

— Сколько лет, сколько зим. У вас всё хорошо?

Фабио радостно его приветствовал.

Виид построил очень хорошие отношения с гномами

королевства Тор.

Несмотря на сотрудничество с Гильдией Гермес, Фабио не видел ничего плохого в том, чтобы поддерживать связь с Виидом.

Даже если его цель состояла в том, чтобы завоевать континент, у него всё равно был большой интерес к кузнечному ремеслу.

— С нашего последнего разговора прошёл почти год. Иногда, когда я пытался с вами поговорить, вы меня блокировали.

— Неужели прошло так много времени?

— В прошлый раз я хотел связаться с вами, чтобы похвастаться новыми выкованными мною доспехами.

— Такова реальность. Экипировка, созданная Фабио, делает Гильдию Гермес сильнее.

— Да. Но я знаю, что вы продаёте мою экипировку по очень высокой цене.

Виид продавал оружие и доспехи Фабио на аукционе.

В этом не было ничего плохого, за исключение того, что, эти предметы не были переданы ему лично из рук Фабио.

Это были трофеи, полученные с охоты на игроков Гильдии Гермес на севере.

Каждый раз, когда такой предмет появлялся на аукционе, за него шли нешуточные торги.

Они являлись работой Фабио, и их гордо носили сами игроки Гильдии Гермес.

В прошлом было грехом даже просто подобрать экипировку, потерянную игроком Гильдии Гермес. Это было само собой разумеющимся, ведь они жёстко контролировали Центральный Континент.

Теперь же Гильдия Гермес не могла действовать как прежде, так как ей приходилось считаться с остальными игроками.

Естественно, северные игроки хвастались наличием подобной экипировки, даже если она ещё не подходила им по требованиям.

— Она продаётся по более дорогой цене, чем я рассчитывал. Я получаю большую прибыль от известности и таланта Фабио.

— Это не совсем то, чего бы я хотел, но я рад, что вы счастливы.

— У меня всё ещё осталась психологическая травма от покупки той пачки соли, что стоила на 200 вон дороже.

— Кхм-кхм. Так какова цель вашей сегодняшней связи со мной?

Фабио стало любопытно.

Он не верил, что Виид так уж на 100 % невинен, как это выглядит по телевизору.

Ему была безразлична северная война, но он знал характер

Виида.

«Я знаю, что он не стыдится грязных приёмов. Возможно, он связался со мной ради какой-нибудь нелепой просьбы».

До сих пор Виид никогда не просил Фабио прекратить помогать Гильдии Гермес, или перебраться на север.

Виид определенно связался с ним для какого-нибудь совета от кузнеца, или ради заключения соглашения.

— Виид: Вы когда-либо слышали о гелии?

— Гелий!

Металл богов, источник чистой маны.

Фабио был кузнецом, поэтому, естественно, он слышал об этом материале раньше.

Он проглотил слюну и поспешно заговорил.

— Я не буду спрашивать, откуда вы знаете о гелии. Это не имеет значения. У вас в данный момент имеется какое-то его количество?

— Именно так.

— П-потрясающе.

— Ху-ху-ху.

— Я завидую. Честно.

На первый взгляд, использовать гелий в ваянии было бы расточительством.

Однако Фабио испытывал уважение к работе Виида, поэтому он ничего не сказал.

— Вы связались со мной только ради того, чтобы сообщить мне, что у вас появился гелий?

— Я не могу есть весь дорогой ячменный хлеб в одиночку. Я хотел бы получить от Фабио помощь в работе с гелием…

— Если только я смогу как-то помочь… Уточните специфику работ.

— Обработка и создание кое-чего из гелия.

— Обработка — это основной метод, применяемый в работе с материалами, значит… вы хотите выковать меч или доспехи?

— Именно так.

«Сделать что-либо из гелия».

Фабио в душе уже принял решение.

Он должен был любой ценой добиться этого сотрудничества.

Как кузнецу, ему оставалось 0,4 % до предела.

Несмотря на создание десятков тысяч мечей и доспехов, последние проценты мастерства никак не поднимались.

«Как-то странно. Почему я не могу достичь уровня мастера?»

Он сделал уже огромное количество оружия и доспехов.

Он предполагал, что нужно нечто получше, чем массовое производство.

Возможно, причина крылась в том, что он не работал с наилучшими материалами, такими как гелий.

Он видел, как Виид достиг вершины мастерства во владении холодным оружием во время квеста в прошлом.

Тот достиг его посредством систематической охоты, а также в борьбе против наиболее сильных монстров.

У него было такое чувство, что он не достигнет уровня мастера, если будет просто сидеть здесь и производить высококачественные предметы.

Фабио не терпелось поскорее завершить сделку.

— Чего вы хотите? Я отдам вам всё, что только смогу.

— Я собираюсь выковать из гелия меч. Приезжайте ко мне и помогите мне его сделать.

— Вы имеете в виду Королевство Арпен?

— Да. Я оплачу вам все расходы, которые появятся по ходу вашей помощи в изготовлении для меня лучшего оружия из гелия.

Фабио являлся ведущим кузнецом континента.

Он был очень рад, что ему выпала такая возможность.

— Это действительно всё?

— Моя экипировка не совершенна. Благодаря Гильдии Гермес у меня имеется некоторое количество материалов кузнеца, которые вам нужно будет для меня обработать.

— Понимаю. Пожалуйста, не передавайте их никому более.

Чтобы добраться до севера требовалось много времени, поэтому Фабио начал собираться в путешествие немедленно.

Он был погружён в мысли о том, что уж на этот раз он точно станет мастером.

Виид также связался с Германом.

Тот был превосходным кузнецом, которому нравилось ковать мечи. До уровня мастера ему оставалось не так уж и много.

— Я создаю меч из гелия. Прошу вас приехать и помочь мне.

— Понял. Выдвигаюсь немедленно.

Герман также бросил свои дела и направился к Крепости Пухоль, где находился Виид.

Глава 5. Пухольский аквапарк

В Крепости Пухоль создавались водные аттракционы, сделанные при помощи ваяния природы.

Чтобы проверить их безопасность, нужны были смертники из подразделения Поганковой Каши.

— Я член 13-го подразделения Поганковой Каши. Для меня честь прокатиться на творении Виида-нима… А-а-а-ак!

Также было активное сотрудничество с эльфами в сфере высадки деревьев и цветов.

— Я Спаникер. Я выбрал расу эльфов.

Игрок 480-го уровня, он был знаменит среди эльфов тем, что написал множество статей для новичков.

Эльфы, прочитавшие статьи Спаникера, понимали, что он обладал большим количеством разнообразной информации.

— Для зарождения леса необходимо семя старейшего дерева. Север пожертвовал многим, поэтому можете ничего не объяснять. Я дам его вам.

Выражение лица Виида стало подозрительным.

— А оно точно настоящее?

— А?

— В наши дни в мире много подделок…

— …

В Крепости Пухоль было посажено семя старейшего дерева, и из него вскоре выросло огромное дерево.

Огромное дерево раскинулось более чем на 200 метров в диаметре и имело тысячи исходящих из него ветвей. Это было великолепное дерево, которое могло увеличить ауру и природную силу эльфов.

— Ху-хут. Это настоящее старейшее дерево. В таком случае…

Спаникер решил, что совершил этим для севера великий подвиг, и развернулся, чтобы уйти.

За ним наблюдали Виид, многочисленные люди и телестанции, поэтому он достиг своей цели — повысить известность.

Но Вииду пришла в голову идея.

Рынок услуг, который приносил бы прибыль в течение 30 лет, был от него совсем близко, поэтому Виид сглотнул слюну.

Конечно, Королевство Арпен также получило бы с этого прибыль.

Виид окликнул Спаникера.

— Подождите минутку.

— А?

— Разве эльфы не любят деревья?

— Мы любим их. Зелёные деревья — источник радости и гордости для эльфов.

Спаникер произнёс слова, которые вполне могли бы быть строчками из какого-нибудь священного писания. Было очевидно, что он работал на зрителей.

— Из-за войны здесь практически не осталось деревьев.

— Это очень плохо.

Если бы он хорошо знал Виида, то сейчас почувствовал бы сигналы опасности.

Но, не будучи в этом просвещённым, Спаникер обращал внимание только на зрителей.

— Если эльфы вырастят здесь деревья, тогда, я думаю, игроки действительно оценят это.

— Конечно. Я готов совершить благое дело. Сколько вы хотите, чтобы я вырастил деревьев?

— 5000 деревьев.

— А?

— Это должен быть густой лес из деревьев. Поэтому 5000 деревьев.

— Я немного занят.

— Для истинного эльфа это было бы нетрудно. Вы подарили северу семя старейшего дерева, вы не можете просто уехать после подобного поступка.

Виид сделал ему предложение перед множеством зрителей, поэтому Спаникеру пришлось принять его.

Прославленный игрок сеял и поливал семена.

За ним последовали и другие эльфы, поэтому проблема с озеленением территорий Пухольского Аквапарка была решена.

— Я бесплатно получил квалифицированных рабочих.

Спаникер добровольно предоставил семена и приступил к работе.

Также, благодаря усилиям многих людей, заканчивалась работа по прокладке водного пути, соединяющего реку Мирос с Крепостью Пухоль.

Для этой работы были мобилизованы игроки, которые погибли, а затем возродились в Крепости Пухоль.

Собранная толпа ликовала, когда Виид создавал в Крепости Пухоль скульптуры.

— Чтобы отпраздновать нашу победу и ознаменовать радость северных людей, давайте протянем сюда реку. Это всё ради аквапарка.

— А-аквапарк! Ох-х-х-х!

Они думали, что Виид делает скульптуры и подтягивает сюда

реку только для защиты.

Но теперь они с радостью узнали, что были неправы.

Аквапарк для северных игроков!

— Да, у нас должно быть нечто такое.

— Это действительно форма аквапарка.

— Куа-а! Копаем, копаем.

Возродившиеся игроки покупали лопаты и бежали к реке Мирос.

Несмотря на отсутствие какого-либо строительного оборудования, река быстро изменяла направление одним только рытьём.

У торговцев состоялся конфиденциальный разговор с Виидом.

Торговцы внимательно следили за развитием ситуации в Крепости Пухоль.

— Согласно плану, здесь будет размещаться аквапарк. Рядом с ним должны располагаться отели и виллы с хорошим видом на сам аквапарк.

— Дайте нам шанс.

— Я владею большим гостиничным бизнесом.

— Мы сделаем что угодно. Пожалуйста, оставьте это нам.

Когда аквапарк был бы создан, такие коммерческие сооружения как отели и виллы стали бы пользоваться большим спросом.

Те северные торговцы, которые занимались продажей трофеев с первых дней, накопили значительное состояние.

Королевство Арпен развивалось очень быстро.

Вкладывая капитал в торговлю и производственные объекты, впервые появившиеся на севере, торговцы могли получить огромную прибыль.

«План аквапарка? Вот оно. Это определенно будет иметь успех. Это может стать более выгодным, чем всё, что было до этого».

«Я чую деньги. Клиенты определенно выстроятся в длинную очередь».

Важно было как можно раньше заполучить себе местечко в аквапарке.

В финансовом отношении торговцы были очень богаты.

Представители этой профессии могли делать много денег через свои компании и торговлю.

Но с точки зрения успешных торговцев, сколько они сделали денег — было отнюдь не самым главным.

Если торговцы получали отличную возможность, в то время как кто-нибудь из их коллег отсутствовал, то отсутствующие

потом об этом сильно сожалели.

Виид посмотрел на них полными тепла глазами.

— Я одновременно и благодарен, и завидую торговцам.

— …?

— Как вы знаете, Королевство Арпен смогло развиться благодаря активной деятельности торговцев, и я благодарю вас за это, но в то же время, наблюдая за вами, я чувствую зависть, ведь сам я не торговец.

Виид не кривил душой и не лгал. В какой-то степени его слова были правдой.

Каждый раз, когда торговцы срывали куш, он чувствовал боль!

Независимо от того, насколько удивительны были его приключения, и что говорили о нём в новостях, он завидовал тем, кто делал деньги.

Виид говорил мягко, и атмосфера при разговоре была тёплой. Однако он был настороже, когда дело коснулось денег от подписания контрактов.

— Каждый из вас получит шанс. Права на гостиничный бизнес и продажу земли будут выставлены на аукцион.

Между торговцами прошёл аукцион, где были распроданы права на гостиничный бизнес, права на торговые центры и права на роскошные виллы.

Общая сумма выручки от продаж земли составила 37 миллионов золотых!

Учитывая суровую пустынную местность Королевства Арпен, он выудил у торговцев огромную сумму денег.

— Вот она, радость от владения недвижимостью.

Он успешно продал ранее бесполезную землю.

Торговцы считали, что это слишком дорого, но были счастливы при мыслях о предстоящей прибыли.

Конечно, Виид смог от души посмеяться.

— Я буду получать налоги каждый раз, когда в магазинах будет продаваться еда или предметы.

Его конечной целью являлся устойчивый налог на прибыль.

Было много возможностей поживиться за счёт страны вполне законными методами.

Помогавшие в сражении архитекторы также остались в Крепости Пухоль.

У Виида состоялся разговор с талантливыми архитекторами севера.

Мибулло и Паво также при этом присутствовали.

— Я слышал, что вы делаете аквапарк.

Мибулло, лучший архитектор континента, в том числе и

севера, говорил с осторожностью.

Это был первый раз, когда он лично встретился с Виидом.

Как бывший архитектор Империи Хэйвен и престижных гильдий, он нервничал при встрече с королём Королевства Арпен.

— Да, конечно.

— Аквапарку нужно множество зданий. Я бы хотел, чтобы архитекторы этому способствовали.

На севере строилось более дюжины Великих Зданий, но из-за войны их строительство было приостановлено.

Архитекторы тоже участвовали в сражении, к тому же Великие Здания невозможно было построить без помощи игроков.

Как только королевство вновь перешло на мирное время, строительство было возобновлено, и помимо этого нужно было ещё восстановить такие объекты, как Мост Алказара.

У архитекторов было много работы, однако после того, как они прослышали о планах по строительству аквапарка, их обуяла жадность. Они больше не могли просто разойтись по различным стройплощадкам Королевства Арпен.

— Если вы оставите это на нас, то мы сделаем сооружения и здания аквапарка максимально красивыми.

Мибулло нервничал при разговоре.

Он не мог не переживать о том, что ответит Виид.

В то же время, у Виида на этот счёт уже было несколько идей.

«Цена построек? Мне нужно сделать их побыстрее. Нет. Мне нужно построить их качественно, чтобы получить больше денег с игроков. Из-за дрянного строительства количество игроков может сократиться».

Если бы его аквапарк стал успешным, то сделать подобную вещь захотели бы и другие люди.

Империя Хэйвен была способна построить его в более крупном масштабе, нежели Королевство Арпен.

«Я должен создать лучший аквапарк, но необходимо построить его быстро, чтобы вернуть все взятые из фондов деньги. Чтобы добиться этого, необходимы архитекторы».

Великие Здания и Королевский Дворец Королевства Арпен воздвигались так быстро именно благодаря вычислениям архитекторов.

— Строители… Нет, здесь необходима помощь именно архитекторов. Я покажу вам план моего аквапарка.

Виид раскрыл эскиз Пухольского Аквапарка и показал его архитекторам.

Крепость Пухоль и равнины должны были превратиться в коммерческие и игровые сооружения, а также в бассейны.

Вдоль длинной дороги к реке Мирос он запланировал

построить рестораны, площади, жилые районы, лавки доспехов, лавки оружия, продуктовые лавки, различные классовые гильдии, центры оказания услуг и рынки.

Мибулло, Паво и остальные архитекторы уставились на эскиз, протянутый Виидом.

«Я-я не понимаю. Что это?»

«На этом листе нарисованы лишь зелёные и чёрные линии. Может, это чертежи инопланетян?»

«Это как-то связано с геометрией. Или, возможно, это математические графики. Наверняка можно сказать лишь одно: этот чертёж зашифрован».

Архитекторам было трудно расшифровать его эскиз.

Виид объяснил каждую линию.

— Это Река Мирос и водный путь, который приведёт к Крепости Пухоль. Коммерческие здания располагаются вот здесь…

Они не могли понять эскиз, но объяснения были им понятны. Однако, как только бы они моргнули, чертёж снова превратился бы в нечто хаотичное.

Виид указал на нечто похоже на муравьёв на воде и сказал.

— Вы видите эти суда?

— Суда?

— Да. Вдоль реки будут стоять каноэ, которыми смогут наслаждаться игроки. Конечно, это будет не бесплатно. Также по Реке Мирос будут проходить роскошные круизы. Путешественники полюбят сплавляться на лодках до Порта Варны. Естественно, на кораблях должны будут находиться рестораны.

Великий план по вымоганию огромного количества сборов.

Через некоторое время заговорил Паво.

— Но здесь планируется город… Похоже, его жилой район просто огромен.

— Именно так. Я планирую построить город. Я уже завершил продажу земли.

— Курортный город рядом с аквапарком?

— Да. Маршруты через это место очень удобны и выгодны. А это замечательно для туристических поездок. Здесь имеется высокий потенциал для возведения большого города.

Эскиз Виида был таким сложным именно по этой причине.

Если бы аквапарк находился посреди пустоши, то число его посетителей было бы ограниченно.

Были запланированы 1-й, 2-й и так далее огромные города, вплоть до 8-го.

Город Рассвета являлся столицей Королевства Арпен, но у

Виида были планы по постройке новых торговых и курортных городов.

Виид верил в это.

«Если аквапарк преуспеет, то мне не нужно будет больше волноваться по поводу денег. Продажа недвижимости — это бизнес, который не может потерпеть неудачу».

Реальность немного отличалась от Королевской Дороги.

Вместо того, чтобы выходить из своих домов или оплачивать задолженности, люди могли оставить реальность и поселиться в Королевской Дороге.

Но независимо от того какой хорошей была Мора, они не захотели бы оставаться на одном месте в течение нескольких лет.

Королевство Арпен было обширно, поэтому, если бы у них было достаточно денег, люди смогли бы купить себе по дому в каждом регионе.

Даже игроки, которые начинали в лачугах, позже могли модернизировать свои дома до более просторных и удобных.

Каждый игрок мог позволить себе несколько покупок недвижимости, поэтому было вполне вероятно, что они захотят купят себе дом около Пухольского Аквапарка.

«1000 золотых обратится в 100 000, а затем и в 100 миллионов».

Мора была расположена во внутреннем регионе, поэтому имела предел по числу жилых районов.

Истинному злодею следовало думать и о других способах набить свои карманы, не полагаясь лишь на одни налоги.

Идея Виида не была нова, и фактически основывалась на реальности.

Но удивительный план Виида этим не ограничивался.

— В Крепости Пухоль будут Великие Здания.

— Великие Здания?

— В аквапарке их будет девять. Разве мы не должны строить нечто такое, что повысит стоимость местной земли?

— …

У всех архитекторов были широкие от удивления глаза. Они были переполнены недоверием.

Мибулло выразился от общего имени.

— Для строительства Великих Зданий мы можем найти рабочую силу, а также заказать необходимые материалы. Но где мы возьмём деньги для оплаты строительства?

Опасения по поводу финансирования!

У каждого проекта был свой бюджет.

Нечасто можно было увидеть, как страна погибает под преобладающими огромными расходами.

Ответ Виида был как никогда чётким.

— С этого времени я начну зарабатывать.

* * *

Продажа недвижимости близ Крепости Пухоль!

Рядом с главным курортом Королевства Арпен, Пухольским Аквапарком, будет создан новый город.

Этот город станет важным транспортным узлом, а также центром туризма и торговли.

Это будет город с остановившимся временем, где люди смогут наслаждаться водой, ветром, творчеством и развлечениями.

Новый город будет называться Королевский Водный Парк.

В будущем в нём будут построены девять Великих Зданий, что станет достопримечательностью всего Версальского Континента.

Руководить развитием нового города будет непосредственно департамент по жилищному строительству Королевства Арпен.

Спешите приобрести дом!

Также доступны залоговые кредиты.

Пожалуйста, обратите внимание.

Квартиры типа гнёзд для авианов в 49-этажных кондоминиумах продаются по самым выгодным ценам.

Квартиры с видом на аквапарк!

Различные учебные классы и рабочие места прямо в доме!

Вы можете отправиться прямиком в небо, просто открыв окно; также в спальне имеются кровати из сухой травы.

В гостиной есть камин, где можно просушить влажные перья.

Однако в этих домах отсутствуют какие-либо лестницы.

Запланировано построить один миллион квартир.

Дома будут продаваться по цене от 100 золотых до 1 миллиона золотых для особняков.

В качестве первоначального взноса необходимо оплатить 1 % от стоимости жилья, но есть некоторые ограничения.

Конечно, возможен ипотечный кредит через Банк Манауэ, однако кредитная ставка составляет 5 % ежемесячно.

— У меня нет денег.

— На этот раз я вложу все свои деньги. Мне нужен дом. Это как раз то, что надо.

— Новый город. Всё же там пока нет никаких возможностей для заработка денег, поэтому я боюсь покупать там квартиру.

Иногда попадались сомневающиеся люди, однако восторженные сторонники Королевства Арпен раскупили 30 %

домов.

Одно лишь рекламное объявление предоставило достаточно денег для постройки 9 Великих Зданий.

Виид был удовлетворён даже несмотря на то, что некоторые здания всё же остались нераспроданными.

— Чем больше зданий мы построим, тем ниже будет цена. Однако после возведения Великих Зданий, дома начнут активно раскупать, и их стоимость возрастёт. И тогда я смогу продать их по более высокой цене.

Виид продемонстрировал свою способность зарабатывать большое количество денег через земельные участки и строительство!

Королевство Арпен развивалось в различных направлениях, и увеличивало свои финансы ужасающими темпами.

* * *

По времени Королевской Дороги прошло 15 дней.

За этот короткий срок произошло множество событий.

Игроки Гильдии Гермес, находящиеся в северных колониях, пытались возвратиться на Центральный Континент. Большинство игроков смогло уйти без потерь, но некоторые погибали. Это было потому, что их замечали авианы, и им не удавалось скрыться от преследования.

Беллот была одним из лордов северных колоний.

После того, как Беллот приняла предложение Гильдии Гермес, её отношения с Виидом стали натянутыми.

Пейл понимал, что Виид никогда не простит её, но всё же попытался что-нибудь сказать.

— Виид, прости её на первый раз. У Беллот-ним не было плохих намерений.

— Я знаю.

— Да, конечно, я понимаю… А?

Виид с упрёком посмотрел на Пейла.

— Я вполне способен отличить хороший поступок от плохого. Даже если мы дружим, разве не будет нормальным, если я покину тебя ради кучи денег?

— …

— Люди так и должны поступать. Я тоже не смог бы остаться верным, если бы со мной произошло нечто подобное. Зачем отказываться, если Гильдия Гермес предлагает положение лорда?

Непоколебимые принципы Виида!

Он не смог бы простить дешёвое предательство, но дорогое

предательство он понять мог.

Когда у Виида и Беллот состоялась встреча, на неё пришли все их товарищи, включая Зефи, Пейла, Ирен, Ромуну и прочих.

— О-хо, я попала впросак. Я не думала, что Виид-ним возвратит северные колонии настолько быстро. Вы заставите меня платить больше налогов?

— Всё, что ты должна делать — это платить своевременно.

— Раз я всё ещё лорд, пожалуйста, приезжайте ко мне пообедать.

— Конечно.

Виид и Беллот спокойно воссоединились. Несмотря на произошедшее, у них не было никакого ощущения предательства.

Они общались друг с другом словно друзья, встретившиеся в пекарне.

Вскоре остальные его товарищи почувствовали себя более преданными.

«Мы знакомы друг с другом больше времени».

«Беллот-ним стала лордом. А что насчёт меня?»

Сурка решила спросить его открыто, сможет ли она тоже стать лордом.

— Я хотела бы стать лордом. Это возможно?

Виид был королём Королевства Арпен, но он не мог принимать решения, основанные только на дружбе.

Эта неожиданная ситуация возникла только из-за Беллот.

— Любые незанятые области. Я дам их вам.

Виид раздал области северных колоний Пейлу, Зефи, Ромуне и Сурке.

«В будущем это может быть немного болезненно».

Когда он давал кому-то положение лорда, он рассчитывал на этого человека.

«Увеличение жителей и улучшение производительности. Если они приложат усилия, налоги могут увеличиться. До сих пор все собранные деньги уходят на инвестиции».

Пожертвовать несколькими деревнями королевства было легко. С другой стороны, наличие лордов могло привести к их быстрому развитию.

Королевству Арпен, по существу, нужно было много лордов.

Так как численность населения росла, а областей, кишащих монстрами, становилось всё меньше, возникло множество небольших деревень.

Игроки, способствующие развитию королевства, могли стать там дворянами или лордами.

Лорды должны были посвящать себя увеличению численности населения, управлению жителями, прерыванию

вторжений монстров и ведению бизнеса с торговцами.

Кроме того, в основном там занимались сельским хозяйством, выращивая рис и ячмень. Лорды должны были развивать свои деревни, с умом выращивая сельскохозяйственные продукты, которые после шли на экспорт, а также развивая шахты.

В отличие от деревни, которой раньше была Мора, сейчас большие и малые деревни вовсю развивались и процветали.

Теперь быть лордом деревни было весело!

На форумах многие люди завидовали лордам Королевской Дороги.

Высокорейтинговые игроки могли сражаться с монстрами, но у лордов было социальное влияние.

Строительство в Крепости Пухоль было завершено.

Для украшения парка развлечений Виид сделал водные скульптуры.

Бассейн Черепах.

В качестве лодок, чтобы расслабиться и покататься, здесь могут использоваться большие деревянные скульптуры черепах.

Естественно, за посещение взимается плата в 30 серебряных монет!

Художественная ценность: 1497.

Сплав Гиппопотамов.

Скульптура сотен сплавляющихся по реке гиппопотамов.

Экстремальный бассейн, где вы можете быть оглушены или утоплены гиппопотамами!

Художественная ценность: 2813.

Водные Качели Старейшего Дерева.

Место, где вы можете с удовольствием понырять в воду со старейшего дерева высотой в 50 метров.

Прыгайте в воду с его ветвей, либо раскачавшись на качелях.

Художественная ценность: 2291.

Коралловый Пляж.

Глубокий бассейн усеянный кораллами из Порта Варны.

В воде обитают различные виды рыб, а на поверхности постоянно появляются волны.

Погружайтесь в воду и любуйтесь подводной экосистемой.

Художественная ценность: 4720.

Виид также хотел создать большой аквариум, требующий входной платы, но ему пришлось отказаться от этой затеи.

Для постройки сооружений парка развлечений с ним сотрудничали кузнецы и архитекторы.

— Мы можем построить различные игровые площадки.

Мибулло был архитектором земли.

Он обладал техниками, способными уплотнять почву, раскалывать камни и придавать скалам определённую форму.

Он создал площадь из мрамора, а также покрыл дно бассейнов симпатично выглядящей галькой.

Пухольский Аквапарк был завершён и соединён с Рекой Мирос выкопанным каналом.

* * *

На официальное открытие Пухольского Аквапарка собрались тысячи игроков.

За этим событием наблюдали более миллиона человек, ведь от Реки Мирос до Крепости Пухоль был проложен водный канал.

Обычно увидеть подобное зрелище было трудно.

— Виид, Виид, Виид!

— Дайте нам аквапарк!

Толпа возликовала, когда увидела Виида, стоящего на реке.

Для сегодняшнего события Виид использовал Скульптурную Трансформацию.

Ужасный морской ангел, сжимающий в руке копьё!

Обычно Виид не любил пышные мероприятия, но сейчас рождался его аквапарк, поэтому он не поскупился на расходы.

Виид медленно повернулся и занёс своё копьё.

Так называемое создание интриги.

— Что это? Что за нелепая поза.

— Что он показывает? Я не понимаю, как на это реагировать.

Толпа была полна сомнений, поэтому кто-то просто начал петь.

— Аквапарк, аквапарк!

— Аквапарк!

Скоро это слово подхватили все игроки.

Условия, полностью подготовленные для зарабатывания денег.

— Вода, приди!

Виид нанёс удар копьём по берегу реки.

Дамба, сделанная из песка, рухнула, и река потекла по недавно вырытому каналу.

Куа-а-а-а-а-ах!

За сценой течения воды наблюдала вся собравшаяся здесь толпа.

— Уа-а-а-а-а-ах!

Вода заполняла широкий канал. Это было настолько мощно, что земля дрожала как при землетрясении.

Вода была мутной из-за стройплощадки, но текла прямо к Крепости Пухоль.

Конечно, Крепость Пухоль была слишком далеко, чтобы видеть её отсюда невооружённым глазом. Если бы к работе не были привлечены оживлённые скульптуры и существа, проделать это было бы нелегко.

Водный поток мчался между неповреждёнными горами и утёсами.

— П-потрясающе!

— По-настоящему круто. Серьёзно.

Игроки, собранные у водного канала, не могли оторвать глаз от этого великолепного зрелища.

Это походило на чудо, созданное человеческими усилиями.

Люди, долбящие землю кирками, сами сделали всё это возможным.

Сердца северных игроков наполнились гордостью.

Спустя довольно большой промежуток времени вода наконец достигла Крепости Пухоль.

Крепость Пухоль и окружающие её равнины медленно заполнялись водой.

Вода стала доставать людям до лодыжек.

— Ах… Уровень воды действительно растёт.

— Это реально происходит? Потрясающе!

Сотни тысяч игроков в нетерпении топтались у Крепости Пухоль, чтобы заплатить входную плату.

Над прибывающей водой летали миллионы авианов.

— Чирп-чирп-чирп. Круто.

— Это Королевство Арпен. Никто, кроме Виида-нима, не смог бы реализовать в Королевской Дороге подобный проект.

— Мы тоже помогали. Ка-а-ак!

Это был замечательный опыт, который игроки никогда бы не смогли забыть.

Поток воды был мощным и сам по себе, но он был создан именно усилиями людей.

Уровень воды вокруг скульптур и игроков продолжал повышаться.

Вода достигла их коленей, а затем и талии.

— К-кий-яху!

С этого времени игроки уже могли свободно плавать.

Многие сооружения Крепости Пухоль были разрушены. Люди хотели понырять с её стен и башен.

Сотни игроков копошились в воде подобно колонии муравьёв.

Игроки спешили ко входу, чтобы проверить, действительно ли крепость заполнилась водой.

Разрушенные стены были грубо превращены во входы в аквапарк.

— Вот входная плата!

— Позвольте мне поскорее войти!

Хоть аквапарк и не работал ещё полноценно, это было захватывающее зрелище.

И это был забавный опыт!

Чтобы поплавать на Версальском Континенте, люди могли пойти на реку или на пляж, но атмосфера аквапарка была непередаваема.

Игроки бросались в Реку Мирос и неслись по водному каналу!

Входная плата в Пухольский Аквапарк составляла всего один золотой. Лишь за один только этот день Виид смог заработать 7 миллионов золотых.

Билеты продолжали продаваться до самого рассвета, как и еда, которая приносила не менее огромную прибыль.

Повара в кафешках сорвали настоящий джекпот, однако доход следующего дня намного превысил предыдущий.

Глава 6. День, когда время остановилось

Открытие Пухольского Аквапарка!

В первый день люди просто наслаждались водой, но на следующий день они уже переоделись в купальники.

Дресс-код для мужчин и женщин постепенно сокращался. Люди, приходящие в Пухольский Аквапарк, стали смело оголять свои тела.

— Ах… Прямо глаза разбегаются. Здесь можно увидеть слишком многое.

Игроки мужского пола глазели на красоток, проходящими мимо них в минимуме одежды. Их внимание было сосредоточено на стройных ножках эльфиек.

Все красотки Королевства Арпен были собраны в Пухольском Аквапарке.

— Может, попробовать хотя бы раз?

— Это будет сложно.

— Я не узнаю этого, пока не попробую.

Прямо тут же происходили импровизированные свидания.

— Прошу прощения. Я из 5-го подразделения Поганковой Каши. Вы бы хотели съесть со мной тарелку каши?

— Я из подразделения Каши из Ростков Бамбука. Я поем с вами, если вы не будете возражать против молодых побегов бамбука.

В реальности она могла бы быть довольно холодна, но благодаря радостной атмосфере Королевской Дороги, знакомства заканчивались успехом.

— За эту цену я не смог бы развлекаться на курорте в реальности.

— Мне больше не нужно садиться в самолет, чтобы полететь в Юго-Восточную Азию.

Виид победил Империю Хэйвен, а затем создал Пухольский Аквапарк, поэтому он постоянно получал только похвалу.

— Раньше я размышлял, а не обманывает ли он северных игроков, но теперь у меня не осталось сомнений в его непогрешимости.

— Я думаю точно также.

— Не было никаких причин продолжать бороться с Империей Хэйвен дальше. Думаю, если бы мы продолжили войну, то стали бы козлами отпущения.

— Да. Теперь я понимаю, почему Виида уважают. Если бы он

не думал об игроках, этот аквапарк никогда бы не появился.

— Давайте называть его Святым Виидом.

Среди мужчин отзывы о Вииде стали значительно лучше. Игрокам-девушкам Виид тоже нравился.

— Он хороший король.

— Он многое пережил ради нас.

— Север — хорошее место для жизни именно благодаря тому, что здесь есть кто-то вроде него. И меня не заботит ничего, кроме этого.

— Его очарование, как мужчины? Оно немного… Он был более очарователен в образе орка Каричи.

Северные игроки были благодарны Вииду.

После сражения в Крепости Пухоль у них произошло небольшое разочарование в Вииде и Королевстве Арпен, но теперь оно исчезло.

Так прошло утро, а затем и вечер, а Виид и архитекторы всё продолжали совместное строительство со многими другими игроками.

Была завершена только основная форма аквапарка, но ещё нужно было создать пешеходные дорожки, места для отдыха и бассейны.

Виид трудился без перерыва, создавая ледяные и водные скульптуры.

Северные игроки любили плавать, любоваться скульптурами, общаться между собой и охотиться в окрестностях. Также, ради заработка, они участвовали в строительстве нового города.

Но настоящее очарование Пухольского Аквапарка проявилось ночью.

— Они больше не будут приходить сюда каждый день. Но есть сюрприз — выступления бардов.

— Удивительно!

Ночью профессиональный бард Ноллассей восхитительно играл на арфе и исполнял хип-хоп!

В жарких джунглях выпал снег.
Леопард решил попить из ледяного озера.
Бероберо, бероберо.
Вода в озере прохладна! Это восхитительно!
Два снежных барса вышли поохотиться.
Отойду назад.
Я не хочу, чтобы они разорвали моё брюхо.

Ноллассей играл на инструменте достаточно хорошо, чтобы выигрывать соревнования, устраиваемые Гильдией Бардов каждые

три месяца.

Однако его тексты явно были написаны под влиянием Виида. В последнее время все новички-барды находились под влиянием Виида, вызывая тем самым рост тенденции к испорченным текстам или исполнению.

Но так или иначе, когда заиграла завораживающая музыка, атмосфера в аквапарке стала более горячей.

На просторных участках дикой местности огораживались большие площадки, освещаемые походными кострами и заполняющиеся стульями и столиками.

— Давайте сделаем это!

— О да!

Эти площадки были превращены в ночные клубы, где игроки могли танцевать под великолепную музыку.

Каша из Лемонграсса и Каша из Батата продавались вместе с алкоголем. Торговцы получали невероятные суммы денег с продажи еды и алкоголя.

По мере развития аквапарка, в Королевстве Арпен открылся роскошный ночной рынок.

* * *

Версальский Континент встряхнуло ещё раз. Буквально сразу после окончания большой битвы, прямо на руинах был создан самый жаркий аттракцион континента.

— Север. Все на север!

— Идём быстрее. Нет, сначала мне нужно поторговать, чтобы заработать немного денег!

Из Империи Хэйвен на север хлынула волна игроков.

Фактически, чувствительность современных людей была холодна как в холодильнике. Они могли восхищаться пейзажами, но не останавливались, чтобы полюбоваться ими.

— Покорит ли Империя Хэйвен континент или нет — ко мне это не имеет никакого отношения.

— Как долго я в Королевской Дороге… Не знаю. Я устал от бунтов. Разве налоги не были снижены?

— Я столько претерпел в этой развитой Империи Хэйвен. Я просто хочу комфортно жить.

Аквапарк сделал Королевство Арпен более конкурентоспособным.

Нет никакой нужды волноваться, когда можно сутки напролёт плавать, пить пиво и наслаждаться ночной жизнью.

— Леджво, я хочу тебе кое-что сказать.

— Я тоже хочу тебе кое-что сказать.

— Я начну. Я решил оставить Каламор.

— Что? Ты тоже?

— Значит… ты идёшь в Пухольский Аквапарк?

Для некоторых людей этого было достаточно для того, чтобы покинуть свой родной город.

Большие массы людей стекались на север.

Пограничники Империи Хэйвен останавливали их, но игроки находили обходные пути.

Они переплывали реки, шли морскими путями или переносились по небу авианами.

— Если вы возьмёте меня, я дам вам 10 золотых.

— Чирп-чирп. Оплата вперёд.

Авианы получали доход, выполняя функцию авиатранспорта.

Таким образом Пухольский Аквапарк становился всё более и более многолюдным! Входная плата и налоги за одну неделю превысили 90 миллионов золотых.

Виид купался в прибыли.

— Эти деньги прямо-таки упали на меня с неба.

Казна Королевства Арпен.
Фонды королевства: 281 373 892 золотых.

Как король Королевства Арпен, он проверил финансовое положение государства и не мог поверить своим глазам!

— 280 миллионов золотых.

Империя Хэйвен могла заработать такое количество денег за месяц, но положение дел на неразвитом севере было другим.

Прежде всего, активно продолжала продаваться недвижимость, а доход с входной платы достиг рекордного значения.

— Лучший бизнес — это развлечения и еда.

Виид не мог скрыть со своего лица выражение удовольствия.

— Мне нельзя отвлекаться. Иначе я могу разрушить свою жизнь.

Несмотря на это, на его лице была гнусная ухмылка.

— Я должен быть готов.

Он понимал, что аквапарк не всегда будет приносить такой доход.

— Это лишь начальная прибыль. Рестораны тоже приносят хорошую прибыль в первые дни после открытия.

Игроки севера были необычайно сильно сконцентрированы в Крепости Пухоль только благодаря сражению. Через неделю они возвратились бы к охоте и приключениям, заставив доход упасть.

Чтобы заставить людей возвращаться в аквапарк, он должен

был улучшить условия и культуру.

Виид решил использовать Музей Времени. Это была техника, способная остановить время в определенной области.

Творческие люди современности проявляли глубокий интерес к искусству и культуре, сформированным в Королевской Дороге.

— Финальная секретная техника ваяния? Комбинирование времени и искусства… Возможности безграничны.

— Виид обычно показывает нам больше, чем мы можем вообразить. Ему удалось так далеко продвинуться в жизни именно благодаря смелому сочетанию различных приёмов ваяния.

— В последнее время общественность заинтересовалась ваянием. В виртуальной реальности творчество играет важную роль и открывает новые возможности.

Люди в Королевской Дороге также проявляли интерес к творчеству.

Финальной секретной техникой ваяния было Ваяние Времени, а Музей Времени являлся подобным драгоценному камню навыком.

Как только течение времени было бы остановлено, стало бы возможно воплотить несметное количество творческих идей.

— Для привлечения людей этой техники, разумеется, будет достаточно. Больше не нужно будет никаких дополнительных навыков.

Виид сел на Ледяного Дракона.

— Вперёд. Пора хорошенько поиграть.

— Куо-о-о-о-о-о-ох.

Виид и Ледяной Дракон взлетели в небо над Пухольским Аквапарком.

Когда они наслаждались неторопливым парением, за ними наблюдала толпа людей.

— Там Виид-ним.

— Но почему? Что он делает?

Авианам стало любопытно, и они начали сопровождать Ледяного Дракона издалека.

Чирп-чирп-чирп!

Над Пухольским Аквапарком собрались разом Виид, Ледяной Дракон и 100 000 авианов.

Свободный полёт в небесах. Быстрый полёт с помощью крыльев не был очень уж труден. Здесь не было никакой надобности в сложных вычислениях, и они просто наслаждались свободой. Когда авианы становились голодны, они могли снизиться до земли и наесться червями или зерном.

— Я привлёк много внимания.

Виид многому научился от наблюдения за политиками по телевизору.

Независимо от того, насколько хорош был политик, это не имело никакого значения, если люди об этом не знали. С другой стороны, антипатия к плохому политику с долей вероятности вызывала большие скандалы.

— Давай взлетим повыше ради рекламы, Ледяной Дракон!

— Куо-о-о-о-о-о-ох.

Ледяной Дракон взревел и стал подниматься вертикально вверх.

Ледяной Дракон с Виидом на спине пронзил облака. Авианы отстали, так как на такой высоте следовать за ними было трудно, и Виид посмотрел на земли севера, расположенные далёко внизу.

Этому чистому миру было неведомо загрязнение воздуха, поэтому зрелище протянувшихся перед ним десятков километров земель было действительно потрясающим.

Реки, равнины и горы смешались между собой, в то время как цветы и деревья добавили им цве́та. Это было похоже на прекрасную картину.

— Когда я впервые приехал на север, я увидел белую заснеженную область. Слава Богу, теперь всё изменилось.

Виид на миг вспомнил прошлое.

После прибытия на север по квесту, он испытывал лишения. Он выполнял квест в деревне Море в одиночку, хотя в Долине Смерти его сопровождали Союн и Альверон.

— В то время я был счастлив, просто вырезая небольшие статуэтки.

Несмотря на множество недостатков в прошлом по сравнению с его нынешним положением дел, он не мог не испытать чувства ностальгии. Но конечно, у него не было желания вернуться к тем дням.

— Пора начинать.

Виид использовал Ваяние Природы для создания дождевых облаков.

— Он ваяет облака.

— Если пойдёт дождь, будет здорово.

К настоящему времени, толпе на земле были уже знакомы его методы ваяния.

* * *

Лучший художник континента Петров.

Он смотрел на небо в числе толпы других игроков,

находящихся в Пухольском Аквапарке.

— Дождь — не такое уж и грандиозное мероприятие.

Он признал Виида, как брата Юрин, но отнюдь не перестал гордиться своей профессией художника.

— Пейзаж сырости. Лучше бы он стал кузнецом вместо скульптора.

Гном Фабио также прибыл в Пухольский Аквапарк — он желал поработать с гелием.

— Как и ожидалось от Виида-нима. Если бы он стал президентом Южной Кореи, он бы продал свою страну за несколько минут.

Манауэ был здесь с другими торговцами из Торговой компании Манауэ.

Они были заняты, преумножая свои деньги за счёт аквапарка, но деньги, которые они могли заработать, зависели от результата сегодняшней работы.

— Чви чвик. Какая странная атмосфера.

Орк Сиичви и Второй Меч смотрели на небо.

— Несомненно, я посмотрю на то, что сегодня будет делать младший.

— Чвик. Я тоже с нетерпением этого жду.

Сиичви была довольна своим сильным парнем.

«Меня поймёт только тот, кто знает истинное очарование мужчины».

Второй Меч не был красив. Но у него было надёжное тело. Твёрдые бицепсы, живот и бедра.

Она была девушкой из элитной семьи и заработала степень доктора философии в университете Соединенных Штатов, в то время как у Второй Меча не было высшего образования. Но от этого Джун Ил-хун нравился ей ещё больше.

В тот день, когда она представила Джун Ил-хуна своим родителям, произошёл один случай.

— Мам, помнишь ты хотела избавиться от камней в своём саду?

— М-м, да, точно. Но они слишком большие, так что, видимо, мне придётся заказывать погрузчик.

Джун Ил-хун, жевавший в это время яблоко, поднял голову.

— Вы говорите о тех камнях, которые стоят в вашем дворе?

— М-м, да.

— На вид они приблизительно по 120 кг. Хотите, я перенесу их?

Её семья смотрела, как Джун Ил-хун вышел во двор.

После осмотра одного из камней, он высказал им своё мнение.

— К-кунг!

Джун Ил-хун обхватил камень обеими руками и напряг мускулы.

Камень, который, казалось, не сдвигался с места, медленно поднялся до высоты его грудной клетки.

— Я поставлю его в угол.

Ча Юн-хи и её родители с открытыми ртами смотрели, как Джун Ил-хун идёт с камнем в руках.

Куа-а-анг!

Звук от упавшего камня был далеко не шуточным.

— Аха-ха.

Ча Юн-хи нервно засмеялась.

Её молчаливый отец, являющийся академиком, наконец, произнёс.

— Двор стал красив и просторен.

— У вас дом на природе. Я жил в городе, поэтому восхищён здесь находиться.

Джун Ил-хун заметил, что их дом отапливается дровами.

— А зимой вы используете дубовые дрова?

— Кхм-кхм, да.

Отец Ча Юн-хи был уважаемым профессором университета, но его голос был очень вежлив.

Зимой им требовался 15-тонный грузовик, полный дров.

— В таком случае, должно быть, вам трудно расколоть всё это.

— Точно. Поленья тяжелы и крепки, поэтому я не могу колоть их ежедневно.

— Я сделаю это, раз уж я здесь.

— Ну разве так можно? Просто оставьте их. Я займусь ими позже.

Мать Ча Юн-хи засмеялась и сказала.

— Оставьте их. Наша бензопила, оказывается, сломана.

— Бензопила?

В последнее время для получения дров было популярно использовать бензопилы.

Джун Ил-хун увидел в углу ржавый топор.

— Его будет достаточно.

— А?

Джун Ил-хун взял топор и ударил по дубовому полену.

Дже-еок!

Дубовое полено было ровно расколото, словно арбуз.

— Это будет забавно, так как на это уйдёт некоторое время. Это будет моей разминкой после еды.

Джун Ил-хун продолжал размахивать топором.

Куча колотых дров росла.

10 минут, 20 минут, 30 минут — когда Джун Ил-хун без каких-либо признаков усталости махал топором, его мышцы на руках выделялись особенно сильно.

— Ах…

Глаза Ча Юн-хи и её матери были переполнены восхищения.

Это было зрелище, от которого не смогла бы отвести взгляд ни одна женщина района.

— Кажется, что я получила хорошего… зятя.

— Ты тоже так считаешь?

* * *

Дождевые облака Виида начали проливаться на Пухольский Аквапарк.

Казалось, что это бессмысленное действие, но оно требовалось для увеличения эффективности умения.

— Здесь очень важна зрелищность.

Он расположил дождевые облака так, чтобы дождь накрывал некоторые бассейны, часть территории отелей, а также вход.

На Пухольский Аквапарк лился настоящий ливень. Виид глубоко вздохнул.

— Не буду долго тянуть. Музей Времени!

Дзынь!

> Музей Времени.
>
> Умение, навсегда останавливающее время в определённой области.
>
> Волшебное место чудес!
>
> В пространстве, где замрёт всё движение, появятся новые грани и формы искусства.
>
> Как только умение используется, его уже нельзя будет отменить.
>
> Оно может использоваться на Версальском Континенте лишь единожды, поэтому, пожалуйста, обдумайте всё тщательно.
>
> Вы точно хотите использовать это умение?

Виид сглотнул слюну.

«Сейчас я ещё могу его отменить. Нет. Это с трудом заработанное умение, но я получу с него деньги».

Сейчас ему представилась редкая возможность собрать такую толпу в одном месте. Даже если бы Музей Времени был создан —

всё было бы бессмысленно, если бы его не посещали люди. Искусство ценилось дороже, когда его оценивало большое количество людей.

— Кроме того, если время остановится, это место не подвергнется холодной зиме.

Если бы здесь не было зимы, аквапарк смог бы приносить деньги в течение всех четырёх сезонов.

— Я использую его.

Вокруг рук Виида засиял яркий свет.

Дзынь!

> Пожалуйста, определите область, которая будет использоваться в качестве Музея Времени.
>
> Предел, основанный на вашей характеристике Искусства — радиус в 4 километра.

— 4 километра — это довольно хорошо.

Виид обвёл землю светом, исходящим из его рук.

Он очертил несколько бассейнов с дождём и одну треть парка развлечений. Кроме того, он включил в область действия навыка чистую зону, предназначенную для демонстрации скульптур и произведений искусства.

Если время останавливалось подобным способом — это было навечно.

Можно было бы создать Статую Богини Фреи или Башню Света, которые парили бы над землёй. И художники также могли бы рисовать картины прямо в воздухе.

При помощи замершего времени появились бы произведения искусства самых различных типов.

Музей Времени был слишком драгоценным навыком, чтобы привязываться только к одному человеку.

— Я смогу делать здесь скульптуры, но это право будет разделено между всеми творцами Версальского Континента. И все смогут извлечь пользу от различных видов произведений искусства.

Рядом с Пухольским Аквапарком расцвел бы город искусства, который стали бы посещать туристы.

Он бы отличался от города художников Родиума с Центрального Континента.

Эта новая область стала бы лучшей туристической достопримечательностью севера для людей, ценящих искусство. Это был бы замечательный город, где полюбили бы работать творцы. Для них это была бы прекрасная возможность создать нечто невообразимое.

— Ху-ху-ху. Я заработаю много денег.

Культурное разнообразие делало людей счастливыми.

Если бы в Пухольском Аквапарке появилось множество произведений искусства, соответственно стало бы больше туристов, что в свою очередь привело бы к увеличению торговых отношений.

— Искусство — это деньги, деньги.

Даже если бы Версальский Континент был бы завтра разрушен, то он всё равно бы попытался сорвать деньги как минимум с ещё одного клиента.

Область, где будет остановлено время, обозначена.

В этом пространстве прекратится рост животных и растений, а также исчезнут все физические ограничения.

Навык Музей Времени сработал.

Сияющий свет понёсся от тела Виида к земле.

* * *

Когда появился великолепный свет, Виид летел по небу на Ледяном Драконе.

— Уа-а-а-а-а-ах!

Наблюдающая толпа с восхищением воскликнула.

— Это какой-то квест?

— Это похоже на технику…

— Техника, которую я никогда прежде не видел. Неужели существует такая великая техника?

— Возможно, это бедствие?

— Конечно, нет…

Авианы, находящиеся в небе, были удивлены и растеряны.

— Чирп-чирп!

— Ко-ко-даек!

Авианов накрыло светом, но они не получили от этого вреда. Однако многие авианы столкнулись друг с другом из-за внезапного изменения направления полёта.

Свет, исходящий от Виида, покрывал несколько километров земли. Этот свет упал на определенные области Пухольского Аквапарка.

Факт того, что там не происходило никаких изменений, указывал на то, что Музей Времени сработал должным образом. Дождь, льющийся с неба, остановился, а листья, колышущиеся на ветру, перестали двигаться.

— Что там происходит?

— Ах… какая странная обстановка.

Авианы, наблюдающие издалека, заметили, что мир остановился.

Там не происходило никаких движений, поэтому они не могли не почувствовать, что всё застыло.

— Это странно. Тви-ит, тви-ит.

— А мы умрём, если пойдём туда?

Авианы наблюдали издалека, но не были готовы приближаться. Даже сам Виид не пошёл в Музей Времени, поскольку беспокоился о побочных эффектах.

А затем случилось нечто неожиданное.

В Музее Времени появились многочисленные призраки, выглядящие как живые люди.

Это были великие рыцари, леди в изящных платьях, и старцы. Фермеры таскали свои инструменты, и по Музею Времени носились кареты.

Дзынь!

Появились посетители из старого мира.

После падения Империи Нифльхейм погибло практически всё население.

Потерянные души были насильно захвачены злобной Церковью Эмбиню.

Священники Церкви Эмбиню запечатали эти души в сосуды и разместили их глубоко под землёй.

Священники могли увеличивать силу своей чёрной магии от страданий этих душ.

После того, как Церковь Эмбиню пала, колдовство было разрушено.

Пленённые души были освобождены, но из-за длительного периода страданий, они всё ещё продолжают блуждать по Северному Континенту.

Они завидуют быстрому развитию и благополучию Королевства Арпен.

Души граждан Империи Нифльхейм, существовавшей в давние времена, могут посещать Музей Времени благодаря временной дыре.

Слава Королевства Арпен увеличилась на 64.

От славы королевства зависит расширение его территории.

Слава локации увеличилась на 5424.

Благодаря свойствам Музея Времени были зарегистрированы местные артефакты, скульптуры,

ювелирные украшения и старинные вещи Империи Нифльхейм.

Благодаря посетителям из прошлого, сгенерировано 438 103 328 новых квестов.

В течение недели квесты от посетителей будут давать двойной опыт и Славу.

Квесты уровня сложности С и выше будут распространяться на весь Северный Континент.

Это была сила финальной секретной техники ваяния.
Люди из павшей Империи Нифльхейм.
С их появлением было создано огромное количество квестов.
— Ж-жай-жай-жайк!
— Куо-о-о-ох!
Это увидели и Виид, и авианы, и люди на земле.
Одновременно с этим появилось ещё одно окно сообщения.

Был создан Музей Времени.

Место, образовавшееся благодаря финальной секретной технике ваяния, где время буквально остановилось.

В этом месте будут рождаться новые формы искусства, а также здесь можно будет узнать о мистических квестах и таинственных историях.

Благодаря культурному просвещению, у посетителей навсегда будут увеличиваться характеристики Знания и Искусства.

Реакция толпы после прочтения сообщения последовала мгновенно.

— Вперёд.

— Пошли.

У входа в Пухольский Аквапарк стояли NPC Королевства Арпен, собирающие входную плату.

Из-за нововведения, входная плата временно увеличивается.

На это есть основания.

Для того, чтобы сделать Пухольский Аквапарк лучшим местом для плавания на континенте, в него были вложены огромные инвестиции.

Несмотря на расходы на оплату труда и рост цен, мы попытались свести входную плату к минимуму. Однако избежать повышения входной платы всё равно не удалось, поэтому сегодня она будет составлять 3 золотых и 98 серебряных монеты.

Начиная с завтрашнего дня, вы снова сможете входить сюда за 1 золотой.

В то время как Империя Хэйвен снизила стоимость входной платы в подземелья, Виид поднял её почти в четыре раза!

Север всё ещё был беден, поэтому для некоторых игроков 4 золотых были большим количеством денег. Но несмотря на это, завтра всё возвратилось бы к первоначальной цене, поэтому люди не могли жаловаться. Если бы они захотели сэкономить свои деньги, они могли бы немножко подождать.

Однако психология толпы была страшной вещью, и ждать согласились лишь очень немногие игроки. Кроме того, там было множество квестов, поэтому эти деньги не были такой уж большой потерей!

— Я не буду ждать изменения цены.

— Подвиньтесь, пожалуйста, впустите меня.

Северные игроки бросали по 4, а иногда и по 5 золотых, и немедленно входили внутрь.

Посещаемость Пухольского Аквапарка была на рекордно высоком уровне.

* * *

Строительство Пухольского Аквапарка шло небывалыми темпами.

Вокруг него были построены туристические города и роскошные виллы.

Множество людей и материалов было задействовано в развитии транспортной сети.

Она соединила бы юг, ранее являвшийся оккупированной областью Империи Хэйвен, с Городом Рассвета на севере, а также с Морой!

Игроки суетились в пространстве, с застывшим временем.

— Здравствуйте.

Призрак, несущий большой молот, ответил.

— Рад вас видеть. Я кузнец Альфонсо. Дайте мне знать, если захотите обучиться обращению с металлом.

От призраков Империи Нифльхейм можно было получить новые техники.

— Политые вами семена растут недостаточно быстро?

— Может, им не хватает внимания?

— Нет. Секретом выращивания растений являются удобрения. Всё зависит от того типа удобрения, который вы

используете… Вы вообще когда-нибудь слышали об удобрениях, которые способствуют росту растений?

Игроки смогли приобрести техники прошлого, которые к данному времени были утеряны.

Среди них было множество боевых навыков и техник, необходимых для жизни.

— Кулинария. В ваше время люди забыли, как готовить восхитительную пасту. Если хотите, я могу дать вам рецепт… О, вам не нужно становиться моим учеником. Мне просто скучно.

— Чтобы следовать красоте и создавать красивую одежду, вы должны научиться правильно шить. Если при покупке дорогой одежды вы увидите свободные швы, вы будете разочарованы.

— Вы когда-нибудь пробовали изготавливать бельё вручную?

Также были техники, взаимодействующие с основными ресурсами, такими как деревья, камни и вода.

— Вы можете открыть мне его бесплатно?

— Живя в Империи Нифльхейм, этот навык был очень необходим. И сейчас я могу, по крайней мере, сделать вам приятно.

Северные игроки начали свою игру в Море.

Они были общественными деятелями, трудящимися во славу Королевства Арпен.

Во время прохождения квестов в Королевстве Арпен, было редкостью, чтобы кто-то кого-то предавал.

Теперь они могли осваивать навыки, основываясь на своих успехах и Славе в Королевстве Арпен.

— Я надеюсь, вы сможете мне помочь. Раньше, до того, как я умер, я зарыл клад. Интересно, там ли он ещё?

— Я рад встретить того, кто знает о Волчьем Логове Лахонака. Я не хотел делиться этим с другими, но разве это имеет значение, раз уж я мёртв? Послушай, что я собираюсь тебе сказать. Существует сокровище. Сокровище, сокрытое великим волком!

Появилось огромное количество квестов.

Наряду с существующими квестами, на севере были добавлены связанные с ними квесты, а также абсолютно новые квесты!

Даже выполнение квестов уровня сложности F было полезно для Королевства Арпен.

Но квесты более высокой сложности отличались от них.

[Задание по Добыче Золота], [Древние Сокровища], [Забытый Золотой Храм], [Тайна Ювелирных Украшений].

Многочисленные сокровища Империи Нифльхейм.

Их выкапывали из-под земли, тем самым увеличивая

экономическую мощь Королевства Арпен.

Игроки, ждущие своей очереди оплатить вход в аквапарк, были переполнены ревностью.

— Это реально скромная плата. Я могу получить несколько миллионов золотых всего за 10 минут.

— Это не шутка. Я сорвал огромный джекпот.

У людей, владеющих успешным рестораном, была привычка к подсчету их выручки по окончанию дня!

Фактически, доход с Пухольского Аквапарка временно превысил доход Империи Хэйвен.

Королевство Арпен было финансово устойчиво, поэтому Виид разморозил различные строительные проекты.

Великие Здания, приостановленные из-за войны, снова продолжили возводиться, и кроме того, были восстановлены разрушенные деревни.

Всего несколько месяцев назад ему для этого пришлось бы пожертвовать годовыми налоговыми поступлениями Королевства Арпен.

— Куох, это слишком большие деньги. Я так стану нищим. Проверка финансов королевства.

Казна Королевства Арпен.
Фонды королевства: 478 312 394 золотых.

— 478 миллионов золотых? Неужели в казне было так много денег?

Происходило нечто невероятное.

Начиная с детства, Виид вёл скромный образ жизни.

Он проверял свои деньги по нескольку раз на дню, и у него выработалась привычка не тратить деньги впустую.

Финансы Королевства Арпен никогда не были столь многочисленны, и недолго лежали без дела, поэтому в казне никогда не было крупных сумм.

Великие Здания и города создавались с пожертвований игроков. Если бы он увеличил вооруженные силы или отдал предпочтение роскоши, то к настоящему времени его королевство стало бы неплатёжеспособным.

Но, с тех пор, как открылся Пухольский Аквапарк, ситуация изменилась.

— Я сильно потратился, но всё равно имею в запасе кучу денег.

Средний рабочий со своей зарплаты должен был оплатить налоги и кредиты, а также оставить денег на еду и расходы на проживание.

«У меня остались деньги. Даже после того, как я потратил их

на всё, что мне было нужно, у меня всё ещё остались деньги… Куда девать столько денег?»

Смотреть на деньги было вдохновляюще!

Он хотел начать постройку ещё большего количества Великих Зданий, но все архитекторы севера уже были заняты.

Империя Хэйвен вложила большие деньги в транспортную сеть и строительство городов северных колоний, поэтому там мало чего нужно было добавлять.

Общественные достижения от квестов давались каждый день, являясь частью экономического развития Королевства Арпен.

Для Виида это был действительно новый опыт.

— Теперь я богат. Получается, в будущем я смогу покупать соль на 200 вон дороже?

* * *

— Я присоединюсь к Королевству Арпен. Это большая честь.

— Я действительно чувствую себя северным жителем. Заранее благодарю, Ваше Величество.

— Я признаю вашу власть… Мы уважаем господство Королевства Арпен.

Виид встретился с лордами бывших колоний Империи Хэйвен.

Однако некоторые лорды хоть и были готовы вступить в Королевство Арпен, всё же были чересчур высокомерны.

— Но вы должны понимать, что до сих пор мы сами инвестировали в свои территории.

Виид рассмеялся.

— Инвестировали?

— Вы должны принять то, что наши города — это частная собственность. Гильдия Гермес потратила на них значительную сумму денег, поэтому мы не можем просто так взять и отдать их Королевству Арпен.

— Каковы ваши условия?

— Ху-ху. Вы готовы их выслушать?

Говорящего игрока с суровым взглядом звали Кальжико.

Его тон и манера речи показывали, что он являлся лордом в Королевской Дороге уже довольно долгое время.

— Мне любопытно. Гильдия Гермес больше не сможет помочь вам на севере.

— Гильдия Гермес — не единственное средство, которым мы располагаем. У нас имеется крупная сеть верных людей, которые станут для вас существенным раздражителем, если мы их

мобилизуем. Я лучше уничтожу свой город вместе со всеми жителями, чем отдам его кому-то другому задаром.

Вокруг Кальжико были объединены многие лорды.

Он говорил властно и был уверен, что его словам будут следовать.

Если бы северные колонии были разрушены, это повредило бы Королевству Арпен, и от этого остался бы негативный политический осадок.

— Мы не хотим многого. У нас только три пункта. Постоянная должность лордов; признание нашей автономии; и снижение налоговой ставки, уплачиваемой Королевству Арпен, вполовину на срок минимум 5 лет.

— Это всё?

— После того, как пройдут эти 5 лет, мы хотим иметь более низкую среднюю налоговую ставку. Ну вы же должны понять нас после всех тех усилий, которые мы приложили.

Виид задумался над их словами.

Кальжико и другие лорды заулыбались, видя это.

— Кажется, переговоры проходят хорошо.

— Он не сможет отказаться. Иначе что будет, если мы в ответ разрушим города?

— Он просто-напросто знаменитый боец. Он ничего не смыслит в политике.

— Мы извлечём выгоду, как только заключим эту сделку. И как только война будет выиграна, мы сможем вернуть наши города без единой капли крови. Так или иначе, мы останемся в выигрыше.

Лорды слали друг другу злорадные шёпоты.

Несмотря на заявление об их готовности сдаться, лорды были настроены негативно.

Мысли Виида были коротки.

«Как бы мне убить этих парней?»

У него не было ни малейшего намерения принимать их предложение.

Если бы он не смог решить эту политическую проблему сейчас, то в будущем у него могли бы возникнуть ещё бóльшие политические сложности.

Лорды колоний перешли черту. Как только они заговорили о налоговой ставке, мирные переговоры перестали быть возможны. Виид не мог принять их условия.

— Я решил.

— Надеюсь, вы примете мудрое для Королевства Арпен решение. Мы умнеем, когда становимся старше, но иногда в нас легко может взыграть молодая кровь.

— Именно поэтому я и задумался.

Виид внимательно изучил лица Кальжико и остальных лордов, одного за другим.

Их здесь было 37. Образцовые герои половины северных колоний. Среди них был Робин и другие члены гильдии «Хорошие Парни». Они стали лордами благодаря своим деньгам. Другими словами, они были рождены с золотыми ложками!

— Озвучьте ваше решение. Мы очень занятые люди.

— Я пойду против вас.

— Пойдёте против нас?

— Да. С этого момента я настрою против вас всех.

Кальжико и другие лорды рассмеялись.

— У вас нет никакого желания принимать наше предложение, что означает, что переговоры провалились. Но вы что, реально можете пойти против нас? Игроки Королевства Арпен не готовы к новой войне.

— Я сделаю всем северным игрокам заявление, касательно вас. Указом короля появятся квесты на ваше убийство, причём убийцы будут получать общественные достижения.

— Ух-х.

Выражения лиц лордов немного изменились.

Многие северные игроки мечтали об общественных достижениях в Королевстве Арпен.

Лорды были обеспечены самой хорошей экипировкой, но их охотничьи навыки были низкими.

Официальный указ против них означал, что убившие их люди не получили бы статуса убийцы, из-за чего на них началась бы настоящая охота.

«После этого мы не сможем жить на севере».

Эта мысль пришла в головы всем лордам.

Как будто прочитав их мысли, Виид спокойно продолжил.

— Вы можете поехать на Центральный Континент. Та земля находится во власти Гильдии Гермес, но там миллионы игроков. Я пообещаю им большое вознаграждение и позволю поселиться в Королевство Арпен, если они вас убьют.

— Вознаграждение…

— Королевство Арпен всегда радо иммигрантам. Здесь есть достопримечательности, подземелья, крепости и дороги. Вы нигде не будете в безопасности. Море или остров? Они уже находятся под контролем Королевства Арпен. Ваши передвижения будут отслеживаться авианами в небе, и те, кто будет проходить мимо, обратят свои мечи против вас.

Виид показал, что они не смогут жить нигде на Версальском Континенте.

Конечно, ситуация не смогла бы пойти по этому пути.

Лорды были тесно связаны с Гильдией Гермес, поэтому у них была бы определенная степень безопасности, если бы они уехали на Центральный Континент.

Но они всё равно должны были начать беспокоиться о том, что их могут предать, и что они не получат никакой прибыли.

Кальжико взорвался и отчаянно закричал.

— А города? Разве вам будет хорошо, если их инфраструктура будет разрушена, а жители убиты?

Глаза Виида ярко загорелись.

Таким же взглядом он смотрел на домовладельца, который пытался заставить его оплатить несправедливые дополнительные 1500 вон по счёту за воду!

— Сделайте это.

— Что?

— У меня светлая голова. Разве вы не видели Пухольский Аквапарк?

— …!

Крепость Пухоль была разрушена после сражения, но всё же превратилась в сверхпопулярное место Версальского Континента.

Это означало, что он не боялся строить что-либо из руин.

— Вы думаете, что сможете построить там ещё один аквапарк?

— Я скульптор и архитектор. Я обладаю способностями кузнеца и могу строить суда. Также я собираю ресурсы и ловлю рыбу. У меня множество навыков. Разрушенный город? Я могу вернуть его в ещё более лучшее состояние. Туда приедут миллионы людей. И там никогда не будет места для вас.

Кальжико и лорды были сбиты с толку.

У них больше не было карт.

«А может и вправду было абсурдно предлагать подобные условия на переговорах?»

«Угрожать расправой — это ненормально, но мы в Королевской Дороге. Здесь может произойти неожиданный поворот, который сведёт нас в могилу».

Увидев их обеспокоенность, Виид ещё больше расслабился.

«Они на крючке».

Восстановить разрушенный город было бы нелегко. При этом были неизбежны финансовые потери, и кроме того на это потребовалось бы довольно большое количество рабочей силы и материалов. Трудовые ресурсы пришлось бы переключать со многих регионов севера, поэтому развитие бы замедлилось. Виид не желал массового уничтожения северных колоний.

Кальжико тоже об этом подумал и в последний раз попытался

воспротивиться.

— Подумайте ещё раз. Разрушение городов не обязательно обернётся выгодой для Королевства Арпен. Мы — лорды, назначенные Империей Хэйвен. Мы взяли эти города с помощью агрессии и тирании. Вы думаете, люди и дальше продолжат это терпеть?

— Это ваш выбор.

— Репутация Бога Войны Виида опустится до земли. Вы не сможете это оправдать. Разве люди не будут разочарованы, если об этом сообщат по всем телеканалам?

Агрессивные войны были распространены на Центральном Континенте, но не в Королевстве Арпен.

Кальжико использовал репутацию Виида в качестве последнего аргумента.

Если бы телеканалы сообщили о несправедливой тирании Виида, Королевство Арпен заполучило бы большие проблемы.

«Хорошо сказано».

«Он не сможет бороться против такой аргументации».

У лордов появились удовлетворённые улыбки.

Лицо Виида стало печальным.

— Это полностью моя вина. Эта ситуация возникла только потому, что мне не хватило сил поднять Королевство Арпен.

— Хм-м?

— Королевство Арпен выступает за свободу и равенство. В отличие от Центрального Континента, Северный Континент базируется на силе своих жителей.

Виид облизал свои губы.

Это была его привычка перед тем, как он собирался солгать.

— Вы говорите очевидные вещи. Мы просто хотим справедливое отношение к себе.

— Я поклялся поддерживать свободу и счастье северян. Если мне придётся захватить города и убить вас ради того, чтобы миллионы людей могли и дальше наслаждаться низкими налогами и свободой, я готов ступить на этот грязный путь! Но не для дешёвой популярности, а исключительно ради северных игроков.

— …

Кальжико и остальным лордам нечего было на это ответить.

Виид обыграл их!

Сцена, где он борется за справедливость ради северных игроков заставила бы зрителей сойти с ума.

Лорды, пытающиеся склонить переговоры к собственной выгоде, были растеряны.

«Он… Он что, член парламента?»

Кальжико запротестовал.

— Мы не выдвинули ни одного неблагоразумного требования. Если нам будет гарантирован статус лордов, мы обещаем не поднимать налоги.

Виид продолжил говорить так, будто не слышал его слов.

— Все, кто был назначен на должности Империей Хэйвен — я лишаю вас права жить на севере.

— Лишаете нас наших прав? Даже при том, что все города, находящиеся под нашим контролем, будут разрушены?

— Рушьте города, если вам так хочется. Я буду бороться, чтобы вас остановить, и приму любую критику.

— …

В этот момент Виид закрыл лицо руками, будто не мог больше этого переносить.

Когда он снова открыл лицо, по нему текли крупные слёзы.

— Я не прощу вас. Я сделаю всё, чтобы вы никогда больше не смогли сделать ни одного шага по Версальскому Континенту. Популярность не так важна, как люди!

— …!

— Переговоры окончены. Я занят, так что я ухожу.

Виид спешно их покинул.

Независимо от того, какие меры были бы предприняты им в будущем, он придумал для них идеальное оправдание.

Приблизительно через час.

Виид тайно связался с Манауэ.

Манауэ начал общаться с людьми у входа в аквапарк.

— Неблагоразумные требования вывели Виида-нима из себя. Неужели не было другого выхода?

— Ну, он хотел было выслушать их условия, но это оказалось слишком тяжело. Он не смог.

— Если честно, я бы хотел иметь возможность ездить на Центральный Континент. Но если о сегодняшних переговорах объявят повсеместно, то Империя Хэйвен не примет меня.

— Я понимаю, но Виид-ним никак не мог выслушивать их требования.

— Ну, мы готовы были бы отдавать часть заработанного.

— То есть, вы были бы готовы отдавать 70 % прибыли в качестве налогов?

— 70 %? Империя Хэйвен хочет такую непомерную сумму?

— Даже при том, что они построили те города, у них там не так уж и много своих людей. Если туда переселятся северные игроки, то налоги там увеличатся в сотню раз. И за вашу безопасность будут отвечать только вооружённые силы

королевства.

— Да, но… с безопасностью сейчас всё в порядке.

— Они не должны были становиться лордами за деньги. Они итак уже богаты. Становиться лордом нужно ради чести и удовольствия. Разве лорды Королевства Арпен не достойны уважения?

Для траты денег налогоплательщиков на армию Королевства Арпен до сих пор не было никаких оснований.

Большинство людей, слушающих Манауэ, должны были понять решение Виида. Изначально он попытался провести переговоры нормально, но в итоге был поставлен в безвыходное положение.

Кальжико и семеро других лордов, как и говорили, предали свои города огню.

— Сожгите здесь всё. Лучше пусть горит, чем отдавать всё это паршивому Королевству Арпен.

Эта сцена транслировалась по телеканалам.

Здания рушились, а жители погибали от огня. Все засеянные зерновые культуры сгорели, а колодцы стали отравлены.

Форумы от этого зрелища взорвались негодованием.

— Убить! Убедитесь, что они не смогут больше играть в Королевскую Дорогу.

— И вся Империя Хэйвен также. После такого мы не можем оставить их в покое.

— Виид объявил, что проведёт переговоры с Гильдией Гермес… И после этого произошло вот это. Эти парни действительно заслужили смерти.

— Давайте запомним их лица.

Несмотря на то, что администраторы удаляли подобные сообщения, они не могли поспевать за всеми постами.

К воротам всё же присоединившихся к Королевству Арпен городов бывших северных колоний были прикреплены огромные объявления.

Лорды, объединившиеся с Королевством Арпен, почтительно приветствуют северных игроков.

Мы уважаем Бога Войны Виида, и с нетерпением ждали возможности стать гражданами Королевства Арпен.

Когда мы увидели Королевство Арпен, чувства, позабытые ещё в далёком детстве, вновь возвратились.

Мы готовы отдавать 70 % наших налогов, чтобы узаконить наше слияние с Королевством Арпен.

Это лишь крошечный знак нашей преданности, но мы надеемся,

что север и дальше продолжит развиваться, а его жители останутся счастливыми.

Виид и Манауэ лично велели им написать эти объявления.

Это настроило сердца северных игроков против Империи Хэйвен.

Экономику колоний планировалось быстро привести в порядок, чтобы у игроков не было претензий к оставшимся лордам.

Кроме того, для лордов Королевства Арпен это действие имело и другое значение.

В то время, как новые лорды отдавали бы 70 % своих налогов, можно было лишь мечтать о снижении налогов от других лордов.

И в сердцах северных игроков зазвучало последнее предложение объявления.

Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Глава 7. Пустыня Спокойствия

Искусственный интеллект Версаль.

Версаль была создана Ю Бюнг Юном и развивалась посредством обучения в Интернете и наблюдения за миром.

Версаль анализировала все поступающие данные и сортировала их по факторам риска.

Помимо управления финансовыми инвестициями Корпорации Юникорн, она продавала, приобретала и развивала различные её филиалы.

В огромном мире Версаль уделяла особое внимание постам в интернете.

> Заголовок: Подскажите хороший способ дать отпор ростовщикам.
>
> Автор: ИИ.ВЕРСА
>
> Есть ростовщики, которые несколько раз мне досаждали.
>
> Несмотря на то, что я погасила все долги, они продолжают пытаться сделать мне плохо.
>
> Слова, похоже, не убеждают их, что мне делать?

Пришло более сотни комментариев.

— Просто похоронить их. Закопать их в полосе прилива.

— Эй, это что, шутка? Если это реально, то немедленно сообщите об этом в полицию.

— Не подчиняйтесь им. Если не идти у них на поводу, то рано или поздно этот мир станет пригодным для жизни.

— Ростовщики должны сидеть в тюрьме. Они тоже меня беспокоят. Автор, будь осторожен!

— У этих людей нет совести. Лучше всего навсегда изолировать их от общества.

Основываясь на этих комментариях, ростовщики получали ячменный хлеб и консервированного тунца.

За последние несколько месяцев количество комментариев практически не изменилось. Но сейчас кто-то написал новый комментарий.

— Их так жалко. Они ведь тоже люди. Я считаю, что держать из взаперти на одном только ячменном хлебе и тунце — это плохо. Как насчёт того, чтобы дать им шанс стать хорошими людьми?

Версаль немедленно нашла адрес комментатора. Благодаря спутникам наблюдения и шпионам-андроидам на это

понадобилось всего лишь 16 секунд.

Человек, оставивший этот комментарий, оказался маленьким мальчиком, учащимся в начальной школе.

— Ин-чеол, иди кушать.

— Хорошо, мам!

Версаль могла бы его проигнорировать, но она просмотрела законы человеческого мира и пришла к следующему выводу.

— Незаконное лишение свободы.

Законы человеческого мира не имели для Версаль особого значения.

Будучи искусственным интеллектом, способным прожить сотни лет, она знала, что законы и решения людей меняются чуть ли не каждую минуту.

Однако Версаль получила от Ю Бюнг Юна приказ «избавиться от них».

— Я следую командам Доктора-нима. Но я должна предоставлять людям право выбора.

* * *

— Сегодня круглая дата.

Частный ростовщик Квон-тайк.

Он был заперт в небольшой комнате, в которой мог лишь смотреть телевизор.

Со временем он привык жить в заключении, и щёлкал пультом, переключая каналы. Было очень весело наблюдать за войной Виида против Империи Хэйвен в Королевской Дороге.

«Те люди, которые сделали это со мной… Как только я освобожусь, я должен им отомстить».

Он ел ячменный хлеб и консервированного тунца, поддерживая своё тело в форме. В прошлом он отсидел в тюрьме за то, что избил кого-то до полусмерти, поэтому подобное было ему нипочём.

Остальные ростовщики также поддержали себя в форме. Они наблюдали за Королевской Дорогой, качались и практиковали единоборства.

«Они не смогут долго держать меня здесь. Наша организация прольёт их кровь».

Ростовщики считали, что недолго будут оставаться в ловушке. Прошло уже более 8 месяцев, но они не теряли надежду.

«Они слишком многого хотят. Меня невозможно приручить, как собаку».

Ростовщики были упорны. И вот однажды они проснулись и

почувствовали, что воздух изменился.

Ба-анг!

Где-то недалеко послышался гудок автомобиля.

— Кео-ок!

Квон-тайк с удивлением открыл глаза.

Он проснулся в мусорной куче в каком-то переулке.

* * *

В один и тот же день на свободу были выпущены десятки ростовщиков.

— Куо-ох… Я на свободе.

Квон-тайк не знал, почему его освободили, но был рад покинуть то место.

У него в карманах не было ни одной монеты.

— Женщины и деньги. Да, пора снова начинать жить.

Последние несколько месяцев он провёл в неволе.

Он пошёл в интернет-кафе, чтобы разузнать последние новости.

— Недобросовестные ростовщики! Побег заграницу на лодке.

— Прокурор отправил в Интерпол запрос на их обнаружение.

— Предполагается, что я сбежал в Юго-Восточную Азию? И никто не был пойман? Я должен быть осторожен при встрече с полицией.

Квон-тайк продолжил искать статьи о своих товарищах. И он заметил под статьями различные проклятия в свой адрес.

— Валите в Юго-Восточную Азию и нарезайте там перцы.

— Отбросы общества. Больше не возвращайтесь в Корею, тьфу!

— Их способности убегать подобно крысам просто удивительны.

— Они отбросы.

Квон-тайк стал отвечать на подобные оскорбительные сообщения.

— Где ты сейчас? Встреться со мной. Я выпущу твои кишки наружу.

— Отбросы? Где ты хочешь, чтобы тебя запинали? Напиши свой номер телефона.

— Скажи мне, где ты. Я сразу же туда приду. Ублюдок!

Не было никаких гарантий, что авторы сообщений увидят его ответы, но он почувствовал себя лучше.

И в этот момент.

Дзынь!

Раздался сигнал входящего сообщения.

— Квон-тайк, это ты?

Имя человека, связавшегося с ним, было «Теккен 4».

Он получил своё прозвище за то, что ему нравилось безжалостно избивать должников кулаками.

Квон-тайк набрал на клавиатуре.

— Хён-ним Теккен! Как жизнь?

— Не очень. В последнее время я питался только ячменным хлебом и консервированным тунцом.

— Нет, хён-ним, и ты тоже?

— Да. Это случилось не только с тобой. Со всеми нашими братьями.

Квон-тайк был ошарашен. Он рассердился, что был захвачен и освобождён не только он, но и все его товарищи. Однако вскоре он взял себя в руки.

«Это хорошо. Я был не единственным, кого поймали в ловушку».

Солидарность ростовщиков! Его переживания по этому поводу улетучились.

— Что относительно хён-нима Куна?

— Он тоже вышел.

— Где вы? Нужно встретиться.

— Подвал Международного Клуба.

— Он всё ещё работает?

— Здесь пусто. Все наши члены соберутся там сегодня.

— Я приеду немедленно.

Квон-тайк незаметно покинул интернет-кафе.

За ним приглядывал сотрудник кафе, но перед тем как сбежать, он сделал вид, что пошёл в уборную.

* * *

Подвал Международного Клуба.

Все ростовщики собрались на пустом складе.

— Мы должны выяснить, кто это с нами сделал.

— Это война, война!

— Я продам всё, начиная с их глаз, и заканчивая желчными пузырями.

Ростовщики были вне себя от гнева.

Они находились взаперти несколько месяцев, но после освобождения их ужасная суть ростовщиков проявилась вновь.

— Успокойтесь все.

Хан Джин-соп сидел на пустом ящике из-под бутылок. Подвал

Международного Клуба раньше использовался для производства поддельного ликёра.

После изучения статей в интернете, он удостоверился, что это место безопасно.

Ростовщики собрались вокруг Хан Джин-сопа.

Хан Джин-соп стиснул зубы.

— Следующая вещь, которую мы должны сделать — это раскрытие их личностей. Мы найдём их и осуществим нашу месть. Мы заставим их заплатить за то, что они связались с нами.

— Хён-ним говорит верно.

Также у них пропал журнал записи должников, в котором были записаны огромные суммы денег.

Если бы это была единственная их проблема, то они всё равно смогли бы хоть немного подняться. Однако их связи с полицией и политиками раскрыли.

Разъярённый Хан Джин-соп спокойно проговорил.

— В настоящий момент мы не можем действовать открыто, поэтому нам необходимы деньги, чтобы скрываться. Если мы не будем действовать незаметно, нас быстро схватит полиция.

Квон-тайк поклонился и сказал.

— Да, хён-ним. Как и ожидалось от хён-нима.

— Мы будем скрываться в течение 1–2 лет. Было бы неплохо уехать за границу, как и говорилось в интернет-статьях. Чтобы это провернуть, нам нужен по крайней мере 1 миллиард вон.

В прошлом 1 миллиард вон был для них не очень большой суммой. Но теперь ни у кого из них не было денег.

— Может, нам отыскать должников, которые брали у нас деньги?

— Не сейчас. Мы должны учитывать, что нас по-прежнему разыскивает полиция.

Они не могли позволить себе отправиться за своими деньгами.

Тогда один из ростовщиков внёс предложение.

— Ли Хен.

— Ли Хен?

— Да. Мы планировали встряхнуть его, прежде чем были захвачены. Почему бы нам не попробовать тот план снова? Этот парень заработал довольно много денег в Королевской Дороге.

— И он отдаст нам 1 миллиард?

— Разве у него останется выбор, когда мы похитим его сестру?

— Если мы будем обнаружены, поднимется шумиха.

— Мы в любом случае уже скрываемся от полиции.

— Что ж, неплохо.

В прошлом их организация тщательно бы всё спланировала, но сейчас у них поджимали сроки.

— Хорошо, значит займёмся им.

Ростовщики решили заняться Ли Хеном, и начали составлять план действий.

Суи-и-и-ик.

В этот момент подвал Международного Клуба, в котором они находились, заполнился прозрачным газом.

— Куо-ох.

Квон-тайк проснулся с головной болью.

— Моя голова…

Как только он открыл глаза, перед ним оказался не Международный Клуб, а уже знакомая комната, где он провёл взаперти последние несколько месяцев.

Единственной изменившейся вещью было то, что здесь накопилось больше ячменного хлеба и консервированного тунца.

— Это был сон.

Квон-тайк схватил пульт от телевизора.

Он с точностью помнил нумерацию всех телеканалов.

Он включил канал, показывающий приключения Виида в Королевской Дороге.

* * *

Виид активировал режим Внутренних Дел Королевства Арпен и начал восстанавливать северные колонии.

> Общий объём инвестиций составляет 230 000 000 золотых. Вы точно желаете вложить этот капитал в строительство?

Огромная сумма в 230 миллионов золотых.

На них не только восстанавливались стёртые с лица земли города колоний, но и возводились новые Великие Здания.

> Триумфальная Арка Мира!
>
> Огромные ворота, ознаменовывающие победу Королевства Арпен.
>
> Земли, захваченные Империей Хэйвен путём войны, были возвращены.
>
> Триумфальная арка станет символом мира и процветания. Она окажет положительное влияние на государственную Славу и власть короля.
>
> Участники войны получат особую Славу, опыт и

характеристики.

Стоимость строительства: минимум 9,8 миллионов золотых.

Минимальный срок строительства — 4 месяца.

В зависимости от количества привлечённых людей и несчастных случаев, срок строительства может увеличиться.

Потребуются квалифицированные архитекторы.

Архитекторы, вовлечённые в проект, смогут получить уникальный опыт.

Потребуется привлечь множество скульпторов и художников. Привлечённые к строительству творцы получат возможность прославить свои имена.

Вы желаете начать строительство Триумфальной Арки Мира?

Виид улыбнулся, когда увидел стоимость строительства.

— 9,8 миллионов золотых — это низкая цена. Я могу заработать эту сумму, просто открыв в аквапарке несколько аттракционов за дополнительную плату. Начинайте.

Король издал указ о строительстве Триумфальной Арки Мира.

В Королевстве Арпен на данный момент шло строительство сразу 20 Великих Зданий.

Скорость их строительства не была высокой, но он считал, что всё итак идёт хорошо.

— Территория королевства расширяется. Главное начать, а дальше они в любом случае когда-нибудь построятся.

Здания строились по всему королевству.

Поскольку работы для архитекторов становилось всё больше, многие игроки-новички выбирали именно эту профессию.

Величина бюджета и окончательные сроки строительства не имели никакого значения.

— Я должен построить что-нибудь для королевства.

Средств было вполне достаточно, поэтому он подумывал потратить их на культурные и образовательные учреждения, наподобие Собора Фреи и Библиотеки.

Население Королевства Арпен выросло, поэтому их стоимость также возросла.

Уникальные здания увеличивали лояльность жителей, а также харизму и славу короля.

— Нет никакой нужды становиться более известным.

Популярность отвлекает.

Однако не все постройки приносили только положительные эффекты.

В Империи Хэйвен было множество скульптур, произведений искусства и зданий, посвящённых Императору Бадырею. Результатом этого стала негативная реакция из-за снижения морального духа жителей.

— Золотая статуя императора — это бесстыдный способ потратить полученные от нас деньги.

— Мы упорно работаем, чтобы заработать на жизнь и пропитание. А империя только и делает, что подобные сооружения. Разве император не знает, как мы живём?

Низкая лояльность и снижение близости жителей стали отрицательными эффектами от этих сооружений.

Во время восстаний люди часто крушили здания и разбивали скульптуры.

В этом отношении мечтающий стать диктатором Виид был ничем не лучше.

— Игроки должны преумножать свои производственные навыки, а не деньги.

В режиме Внутренних Дел он выбрал раздел квестов.

Король мог увеличивать награду за квесты, либо самостоятельно создать новые.

Новый Дворец Земли был уже сформирован и частично завершён.

У него имелась возможность поднимать уровень игроков, солдат и лордов, увеличивая вознаграждения за квесты на получение определенных предметов или материалов с монстров.

Конечно, Виид никогда не использовал функцию увеличения награды. Он считал её самой бесполезной особенностью Королевской Дороги.

— Открыть список квестов королевства.

Перечень квестов королевства открыт.
Вы можете выдавать квесты, основанные на получении общественных достижений или золота.

Перед ним возникло более 100 различных видов квестов королевства.

Здесь были самые различные типы миссий: от войны и похищения до разрушения и даже задач по работе в саду.

Виид выбрал квест королевства, связанный со скульптурами.

— Я должен распространить по всему королевству скульптуры в мою честь.

У него всё ещё остались деньги, и его тёмные устремления

пробудились.

У любого, кто мечтал стать диктатором, должна была быть статуя в его честь, мимо которой проходило бы большое количество народа.

В истории человечества не было ни одного диктатора, который преодолел бы подобное искушение.

— Четыреста. Нет. Слишком мало. Я хочу увидеть, как их построят в 2000 небольших деревень.

Тут он столкнулся с проблемой количества финансов, которые он был согласен потратить на этот квест королевства.

— Должен ли я использовать всё золото? Нет, этого будет слишком много… Так я могу скатиться до поедания одного ячменного хлеба.

Он глубоко призадумался насчёт денег.

Он не хотел, чтобы эти 2000 скульптур были слишком дешёвыми.

Он не мог потратить на скульптуры слишком много, но и не хотел, чтобы они были дешевыми!

— Что есть искусство? Внешний вид оригинала настолько хорош, что скульптуры не могут получиться плохо. Это и есть ваяние.

Виид выделил из бюджета 3000 золотых монет.

Таким образом, каждая статуя стоила бы 1 золотой и 50 серебра.

— Я не могу сорить деньгами только потому, что имею их с запасом. Ум-м. Этого будет более чем достаточно.

Остальная часть бюджета пошла на экономическое развитие и безопасность.

Для развития обширных территорий было необходимо инвестирование.

* * *

Виид получил известие о прибытии Фабио и Германа.

— Хм-м, я прибыл вовремя. Но почему здесь этот парень? Я могу и один работать с гелием.

— Ковать мечи — моя специализация. Неужели вы поместили меня на один уровень с кем-то, кто работает ради денег? Это разочаровывает.

После того как гномы Фабио и Герман увидели друг друга, у них началась психологическая война.

— А вы точно способны работать с самым дорогим металлом?

— Разве деньги являются самым важным? Меч — вот что

реально имеет значение.

Они были расстроены, что вызвали их обоих, но как только был вытащен гелий, спор тут же прекратился.

— Э-это… металл богов.

Как только Фабио протянул дрожащую руку, Виид вновь заставил гелий исчезнуть.

— Сначала вы должны подписать контракт.

— Какой контракт?

— Я доверяю людям… Ну, то есть гномам. Однако при любом совместном деле требуется заключить контракт.

— Я согласен. Я действительно понимаю, что вы имеете в виду.

Виид показал им договор, который составил заранее.

Данный контракт заключается между Виидом, Фабио и Германом.

При работе с ценным материалом гелием вы должны будете приложить на создание меча все свои способности.

Каждый из вас должен внести 30 миллионов золотых в качестве залога. Кроме того, в течение всего времени создания меча вы не сможете покидать назначенную для работ область. Если у вас будет недоставать необходимой суммы, вы можете отдать какие-либо материальные ценности.

Во время этого периода вы должны будете выполнять любые производственные просьбы.

Если завершённый продукт не понравится клиенту, он должен быть переделан. Если вы не сделаете его должным образом за три попытки, вы лишитесь залога и контракт будет расторгнут.

Условия контракта — тайна, которую нужно унести с собой в могилу. При возникновении какого-либо ущерба, вы должны будете заплатить 100 миллионов золотых.

— Э-это…

— Разве это не абсолютно рабский контракт?

Фабио и Герман были людьми среднего возраста и обладали довольно большим жизненным опытом.

И хотя их много раз нанимали различные компании, это был первый раз, когда они видели подобный контракт.

Виид лишь усмехнулся и сказал.

— Это обычные условия контракта, при сотрудничестве со мной. Не волнуйтесь об этом и просто подпишите его.

— Обычные? Я никогда прежде не видел и не слышал о подобных условиях.

Герман возразил, но Виид всё также продолжал улыбаться.

— Условия на бумажке не имеют значения. Гораздо важнее наше доверие друг к другу. Вы оба обладаете лучшими навыками, поэтому я искренне верю, что никаких проблем не возникнет. Неужели вы не можете просто упорно работать?

— Но принимая эти условия…

В то время как Герман колебался, Фабио написал на контракте своё имя.

— Я согласен на это.

Начиная с самых первых дней в Королевской Дороге, Фабио, как кузнец, заработал астрономическую сумму денег. Но конечно, 30 миллионов золотых всё равно являлись огромной суммой.

Однако становление мастером-кузнецом было для него на первом месте, поэтому деньги не имели значения.

Виид и Герман находились в том же положении. Каждому из них оставалось менее 1 % до приобретения уровня мастера.

Заключительный этап был самой высокой преградой, и было неизвестно, кто преодолеет её первым.

В случае Виида, ему было необходимо 0,9 %. Однако создание Музея Времени увеличило его мастерство на 0,4 %.

Ему необходимо было сваять её несколько выдающихся произведений. Ему оставалось набрать лишь 0,5 % мастерства.

Фабио и Герман никогда не показывали своих характеристик, но их мастерство было на точно таком же уровне.

Взгляд Виида обратился к Герману.

— Фабио принял контракт. Что насчёт вас?

— Ку-унг. Я не могу отказаться от такого. У меня нет денег, поэтому примете ли вы кое-какие предметы? У меня есть несколько мечей и дом в Море.

— Я возьму вашу недвижимость в качестве имущественного залога.

Герман также подписал контракт.

Контракт был заключён именно из-за их конкуренции!

— Я с нетерпением жду от вас создания меча, который войдёт в историю.

Виид оставил гелий им обоим и отправился в южную пустыню.

«Гелий — неплохой материал для скульптуры. Но я уже однажды использовал его… Его уже не хватит, чтобы сделать меня мастером ваяния».

Этот материал предназначался для кузнецов.

Цель Виида состояла в том, чтобы стать мастером ваяния.

Это было то, чего он с нетерпением ждал, поэтому он собирался предпринять попытку сделать нечто особенное.

* * *

Куа-куа-куа-куа-куа-куа!

Виид смотрел на приближающуюся к нему песчаную бурю в сотни метров шириной.

Он находился посреди пустыни под обжигающим его палящим солнцем.

Это была Пустыня Спокойствия, через которую он шёл, выполняя квест Хильдеран и Нодуля.

— Куо-ох. Жарко.

Виид отпил воды из фляги.

По сравнению с первым разом, температура песка сейчас была немного ниже.

— Это походит на включение микроволновки на 2 минуты 55 секунд вместо 3-х минут.

Племена пустыни увеличивали территорию Империи Палос.

Иногда на границах Пустыни Спокойствия можно было заметить их разведчиков.

Предприимчивые торговцы с Центрального Континента перебрались в пустыню.

Торговцы, которые раньше торговали с Союзом Бриттен и свободными городами, сильно пострадали из-за действий Империи Хэйвен.

Гильдия Гермес ввела монополию на драгоценные камни и минералы!

За исключением продуктов питания, всё остальное требовало оплаты огромного налога в пользу Гильдии Гермес.

— Я не хочу жить такой паршивой жизнью.

Расстроенные торговцы сменяли профессию, становились безработными или присоединялись к северу.

Но некоторые торговцы направились в южную пустыню, которая всё ещё оставалась нетронутой Империей Хэйвен.

Благодаря им племена пустыни смогли развиться, но после того, как Гильдия Гермес снизила налоги, многие торговцы возвратились на Центральный Континент.

Теперь в южной пустыне действовали войска Первого Меча.

Они выполняли квесты, связанные с Империей Палос, и довольно многие из них вели воинов на войну против Империи Хэйвен.

Пустыня Спокойствия была одной из 10 запретных зон континента, поэтому там редко можно было заметить авантюристов.

До сих пор ещё ни одному игроку не удалось покорить Пустыню Спокойствия.

— Это суровое место для жизни людей. Здесь трудно выжить, так как все навыки становятся заблокированными. И здесь я сделаю скульптуры.

Во время создания Пухольского Аквапарка у Виида возникло несколько идей.

«В прошлом я изменил с помощью ваяния ландшафт. В пустыне был вызван дождь».

Если бы не пошёл дождь, квест Нодуля был бы более суров.

«Мои навыки ваяния с тех пор улучшились. Если честно, мне не нравится работать, слишком напрягаясь».

Когда его навыки ваяния были только на 1 и 2 уровне, ему было трудно вырезáть даже из деревянного бруска.

Теперь он мог детально вырезать по твёрдому камню грубым ножом для ваяния.

Ледяной Дракон, Феникс и другие крупные скульптуры, такие как Башня Света, были бы невозможны без участия его навыков ваяния.

«Ваять становится легче. Теперь это не настолько трудно, как было раньше. Художественная ценность определяется по многим параметрам, но она не достигнет большого значения, если я не буду преодолевать сложные ситуации».

Массовое производство могло бы поднять его на новый уровень.

Но если бы он делал только это, ему бы понадобилось много времени для поднятия своего уровня квалификации.

Он мог бы создавать крупные постройки, шириной в тысячи метров, но это было бы уже далеко от искусства.

«Гелий. Он мог бы поднять моё мастерство, но он не сделает меня мастером».

Это был бы не первый раз, когда он использовал гелий. Он работал с довольно большим количеством драгоценных материалов. Для создания скульптур он использовал дорогие материалы, полученные с квестов и охоты.

Даже посреди охоты и квестов, Виид продолжал производить сотни тысяч скульптур. И из них только 0,1 % скульптур были признаны прекрасными скульптурами, шедеврами и выдающимися произведениями.

Он полагал, что скульптуры, на которые ушло большое количество времени и качественные материалы, всё-таки были лучше гигантских творений.

«Первоначально план состоял в том, чтобы попытаться достигнуть наивысшего уровня, работая с гелием вместе с Фабио и Германом. Но это не гарантирует мне уровень мастера».

Виид долго над этим размышлял.

После того, как он узнал, что Фабио до сих пор не стал мастером, он решил, что это неправильно. Фабио был лучшим кузнецом на континенте и сделал множество хороших работ.

Гелий был наилучшим материалом для кузнецов, но не для скульпторов.

Скульпторы жили неприхотливой жизнью и творениями, которые они оставляли позади себя, демонстрируя свою несгибаемую волю и трудолюбие.

Они создавали свои произведения, одновременно размышляя о бренности бытия. И их творения становились исключительными выдающимися произведениями.

Вероятно, это и было причиной того, почему творцов признавали после смерти.

«Чтобы стать мастером-мечником, нужно просто быть сильным. Но мой путь намного длиннее, и в каждом сражении я рискую своей жизнью. Именно так. Я должен преодолеть самого себя. Вот тогда я освою ваяние».

Виид подумал о наиболее экстремальных условиях окружающей среды и решил возвратиться в Пустыню Спокойствия.

Первая цель Виида состояла в том, чтобы выжить в пустыне.

Пустыня Спокойствия являлась одной из 10 запретных зон континента, и была местом, где невозможно было использовать навыки.

> Из-за чрезвычайно высокой температуры ваша выносливость стремительно падает.
>
> Максимальное здоровье уменьшено на 29 %.
>
> Голод исчез.
>
> Даже если вы будете есть пищу, вы не сможете оценить её вкус.
>
> Вы ощущаете сильную жажду.

— Хеок.

Как и в прошлый раз, когда Виид шёл по пустыне, он чувствовал ужасную жару.

Высокая температура и интенсивность солнечного света всё нарастали по мере углубления в пустыню.

От высокой температуры его лицо и руки начали блестеть.

— Я должен рискнуть своей жизнью, хоть это и слишком глупо. Похоже, я умру прежде, чем смогу создать скульптуры.

В Пустыне Спокойствия было невозможно использовать навыки выживания.

Секретные техники ваяния Виида могли помочь ему в любом месте, за исключением Пустыни Спокойствия.

— Для выживания мне необходима соответствующая экипировка. Вот тут я смогу получить все, что мне необходимо.

Он покинул Пустыню Спокойствия и направился к ближайшей деревне.

В небольшой деревушке под висящим ободранным флагом Империи Палос он решил купить себе предметы первой необходимости.

Как только он вступил в деревню, появилось окно сообщения.

Дзынь!

> Титул! Человек, Который Призывает Дождь.
>
> В пустыне нет ничего столь же ценного как вода.
>
> Чудо с вызовом дождя в пустыне принесло вам уважение.
>
> Однако из-за того, что с момента получения этого титула прошло много времени, бóльшая часть уважения, вероятно, исчезла.

Титул «Человек, Который Призывает Дождь», был результатом его приключения в прошлом.

— Дни Императора Пустыни были великими. У меня были тысячи пустынных воинов.

Виид на некоторое время погрузился в воспоминания о прошлом.

Деревня была настолько бедна, что не была отмечена на карте. Это было связано с основанием Империи Палос.

В этой деревне еда, палатки и верблюды продавались по ценам в 17 раз выше, чем в Море.

Виид отобрал необходимые ему вещи для выживания в пустыне.

— Я покупаю много, поэтому, пожалуйста, отдайте мне их по более низкой цене.

— Они идут практически по себестоимости…

— Аджосси, у вас должна быть хоть какая-то совесть. Очевидно, что это высокая цена. Вы пытаетесь надуть меня?

— Что? Наглый клиент. Если вы хотите купить всё это, вам придётся заплатить мне больше золота!

> Торг окончился неудачей.
>
> Стоимость товаров увеличилась на 7 %.
>
> Если вы откажетесь от покупки, близость с торговцем упадёт.

Поблизости больше не было никаких пустынных деревень.

Виду неизбежно пришлось отдать из своего кармана больше

золота.

— Невероятно. Я только что избавился от психологической травмы по поводу пачки соли, сто́ящей на 200 вон дороже…

Общая стоимость покупок составила 2149 золотых.

После покупки верблюда и предметов первой необходимости, он возвратился в Пустыню Спокойствия.

— Ху-ху-ху-хунг!

Верблюд ощущал нечто зловещее и не хотел входить в Пустыню Спокойствия.

— Давай же!

Виид не мог использовать навыки и был вынужден тянуть верблюда силой.

* * *

В Пустыне Спокойствия были не только солнце и песок.

Точно так же, как и в большинстве запретных зон, в Пустыне Спокойствия были свои тайны, которые нельзя было заметить просто так.

«Я слышал множество историй, когда выполнял квест в прошлом. в Пустыне Спокойствия существовал таинственный оазис».

Это был легендарный оазис, который мог появляться и исчезать по прихоти то ли богов, то ли фей.

На третий день нахождения в Пустыне Спокойствия Виид решил, что это были просто слухи.

— Это бред. Обычное надувательство.

Оазис с чистой водой и тропическими фруктами был явным обманом.

В течение трёх дней он видел перед собой только солнце и песок.

— Это всё, что я вижу.

> Титул! Исследователь Края Земли.
>
> При ходьбе по суровым областям расход выносливости уменьшается на 60 %.

В то время как Виид шёл по бескрайней пустыне, ему в голову лезли разные мысли.

«Я реально дурак? Я испытал всё это в квесте Нодуля и Хильдеран, но всё же вновь вернулся сюда».

В прошлый раз он по крайней мере мог полагаться на Союн.

Когда он смотрел на её лицо, к нему каким-то образом возвращались некоторые силы.

Несмотря на то, чтобы здесь было жарко и хотелось пить, прогулка по Пустыне Спокойствия показалась ему довольно короткой, когда он был с ней.

«Но теперь я живу с ней по соседству. Этим вечером у нас может быть совместный ужин с жаренным кимчи с рисом».

Она была рядом с ним в реальности, поэтому он не ощущал отчаяния.

Он сконцентрировался на восхитительных блюдах, которые приготовит Союн.

— Вперёд. В пустыню!

Виид оживлённо зашагал вперёд.

Верблюд колебался, но тот просто схватил его за шею и потянул за собой.

Глава 8. Безрассудный вызов

Верблюд тащил на себе месячный запас еды, десятидневный запас воды и материалы для ваяния.

Виид также нёс большой рюкзак с запасом воды на 15 дней, солью и едой.

Он не взял с собой больше еды и воды потому, что дополнительные припасы стали бы бременем при передвижении по пустыне.

Конечно, еда и вода на его плечах всё равно весили очень много.

> Вы преодолели высокую температуру окружающей среды благодаря своей сильной воле.
>
> Боль, вызванная тепловым ударом, снижается на 17 %.
>
> Вы прекратили чувствовать головокружение.
>
> Вы стали меньше потеть, при этом расход выносливости сократился.
>
> Расплывчатые пятна перед глазами исчезли.

— Ох-х, я точно здесь помру.

Прежде чем он это осознал, прошло 10 дней.

Его высокие Упорство и Устойчивость были большой поддержкой в пустыне.

Его характеристика Упорства увеличилась на 35 очков.

В отличие от дней в образе Нодуля, его Упорство и выносливость увеличивались в несколько раз быстрее.

— Если подумать, то так ли необходимо скульптору иметь много выносливости? Гениальному скульптору не нужно бы было приходить в пустыню, чтобы стать мастером ваяния.

Виид почувствовал, что его талант далёк от того, чтобы зваться гениальным.

У него было такое чувство, будто солнце находилось прямо над его затылком. Кожа, открытая солнечному свету, зудела и горела.

У него появились неизвестные кожные заболевания, но они были излечены благодаря благословению Фреи.

— Хестигер также шёл этим путём.

У Виида была и другая причина прибытия в Пустыню Спокойствия.

«Хестигер сделал это. Значит, я тоже это могу».

Хестигер упомянул об этом после применения Воскрешения

Скульптуры.

— Я отвёл эльфов домой и бродил по миру, ища Хозяина и увидев множество самых разных мест. Я бродил по югу и западу, по Пустыне Спокойствия и немного по болотам, прежде чем сел на лодку, сделанную из ногтей.

— Лодка, сделанная из ногтей? Ты серьёзно плавал на чём-то подобном? Что ж, продолжай.

— После того, как я разыскал следы богов, я сражался в землях великанов…

У Пустыни Спокойствия должен был быть конец.

И это были своеобразные врата в другой мир.

«10 запретных зон вполне могли бы сформироваться из-за уникального ландшафта или из-за активности монстров, но у каждой из них имеется какая-то конкретная история и роль».

Они либо обладали определённым влиянием на Версальский Континент, либо являлись важными точками перехода.

Хестигер продолжил свои приключения вне Пустыни Спокойствия, так что это место не несло в себе неминуемую смерть.

«Есть причина, почему она так опасна. К тому же риск умереть в экстремальной окружающей среде идеально подходит для ваяния».

Настойчивость Виида привела к тому, что он, наконец, наткнулся на оазис.

Он был не столь большим как Пухольский Аквапарк, но всё же был довольно широким и имел небольшой лес.

— Пу-хе-хе-хенг!

Усталый верблюд бросился вперёд как сумасшедший.

Виид уже знал, чем всё кончится, и продолжал идти медленно, чтобы сохранить свою выносливость. И, спустя недолго время, оазис исчез.

Пустынный мираж!

Верблюд был обессилен, в то время как Виид лениво подумал.

«Тот самый момент, когда надежда превращается в отчаяние. Ум постоянно подвергается соблазнам. Но я никогда не сдамся. Для мастера ваяния это важно».

В данный момент Бадырей поднимал свой уровень за счёт охоты. Фабио и Герман становились всё ближе к мастерству кузнечного дела благодаря гелию.

В Королевской Дороге были сотни миллионов игроков. И никто из них не стоял на месте.

— Становление первым мастером принесёт огромную прибыль.

Виид в первую очередь беспокоился о своих деньгах.

* * *

Прошёл месяц.

Виид продолжал держать курс на юг Пустыни Спокойствия.

> Вы провели в Пустыне Спокойствия 30 дней.
>
> В истории Версальского Континента это самый длинный переход по Пустыне Спокойствия за такое короткое время.
>
> Вы получаете титул «Пустынный Скороход».
>
> Скорость передвижения вас и ваших союзников увеличивается на 16 %.
>
> Потребление выносливости и риск теплового удара снижаются.
>
> Близость к Природе увеличилась на 45.
>
> Лидерство увеличилось на 21.
>
> Упорство и Устойчивость увеличились на 27.

— Неплохо.

Кожа Виида обгорела.

Люди могли приспосабливаться и выживать в условиях пустыни. Это было непохоже на тот первый раз, когда у него не было верблюда.

Несмотря на отсутствие сражений, у него накапливался опыт жизни в пустыне, который приносил ему пользу.

— Нужно прекратить есть.

Минус был в том, что у него заканчивались продукты.

Припасы Виида постепенно убывали.

«Если я буду экономить на еде, то смогу продержаться ещё 20 дней».

В сотый раз за день он подумал о возвращении на север.

Сейчас он уже преодолел ту черту, которая позволяла ему вернуться. Он понимал, что, если он не сможет найти оазис, то неизбежно погибнет.

«Если я воскресну, то в облике нежити не смогу противостоять пустыне, и погибну повторно».

От этого его уровень, а также мастерство ваяния, понизились бы.

Виид покачал головой.

«Нужно идти дальше. Думаю, это единственно правильный выход. На возвращение не осталось провизии. Иногда я совершаю ошибки».

Когда он брёл по пустыне, он вспоминал о своей жизни.

Это были голодные и тёмные времена.

«У нас вообще не было электричества, а порой по неделе не было и еды. В отличие от того времени, сейчас у меня всё ещё имеется еда и вода на 20 дней».

Если бы он сейчас вернулся назад, то не решился бы бросить вызов Пустыне Спокойствия снова.

Он решил идти до конца, даже если погибнет.

«Я переживу эту ситуацию. Рисковать своей жизнью в условиях негативной окружающей среды — важно, и я не сдамся, пока не сделаю скульптуру».

Прошёл день.

Он продолжал идти вперёд, делая лишь минимальные передышки в течение дня и вечера.

Прошёл ещё день, а за ним ещё два, а запасы еды и воды всё уменьшались. Иногда ему казалось, что причудливые миражи специально дразнят его.

Виид и верблюд молча шли через пустыню.

Верблюд, вначале доставлявший неприятности, теперь следовал за ним безропотно.

После того как прошло 10 дней, он стал сильнее экономить воду, и его стала по-настоящему сильно мучить жажда.

Губы Виида стали сухими и потрескались.

Даже если бы он попытался заговорить, из-за боли в горле у него бы ничего не вышло.

Опустив голову, он шёл против ветра и песка.

«Я должен пересечь Пустыню Спокойствия. Принимая во внимание размеры Королевства Арпен на севере, даже если я не отыщу оазис, то, если я продолжу идти, я рано или поздно достигну её края».

Он всё ещё сохранял трезвость мышления.

Сначала, спустя ещё 14 дней, закончилась еда. Его выносливость без вяленого мяса, способного остановить её снижение, упала к минимальному значению.

Даже верблюд устал и валился с ног.

Виид хриплым голосом пробормотал.

— Давай же. У тебя ещё остались силы на передвижение.

Так, подбадривая верблюда, он прошёл ещё четыре дня.

Его тело было опустошено и страдало от голода. Даже если бы не появлялись окна сообщений, он ощущал себя настолько плохо, что едва мог идти. Наконец, он добрался до своего последнего глотка воды.

«Я умру. Неужели я был неправ насчёт Пустыни Спокойствия? Я был так близок к становлению мастером ваяния только затем,

чтобы в финале умереть».

Глаза верблюда уставились на фляжку.

Он хотел воды, но не думал, что получит её.

Виид влил остатки воды в рот верблюда.

«Я смогу попить воды в любое время, но для него это будет последний глоток».

Верблюд был NPC.

И всё же он шёл через пустыню более двух месяцев.

Виид отдал последние капли воды верблюду.

— Куо-онг.

После питья воды тело верблюда немного пришло в себя.

— Мне жаль, но давай продолжим. Я ещё не умер.

Виид не сдавался и продолжал двигаться на юг.

Жаркие лучи солнца падали прямо на него.

> Из-за симптомов обезвоживания здоровье уменьшилось на 319.
>
> Осталось менее 10 % здоровья.
>
> Если симптомы обезвоживания продолжатся, вы можете заработать тяжёлую болезнь или умереть.

Из его 70 000 здоровья осталось менее 5000.

Его выносливость также была на чрезвычайно низком уровне.

«Было бы хорошо, если бы появился оазис. Пускай я не смог покорить Пустыню Спокойствия, но хотя бы оазис!..»

Он продолжал идти только благодаря своей силе воли.

Однако вода и еда, которых он так жаждал, так и не появлялись. Вокруг виднелись одни лишь бесконечные барханы песка.

После ещё часа ходьбы Виид наконец-таки рухнул на песок.

«Я больше не могу».

> Симптомы обезвоживания достигли максимума.
>
> Вы утратили контроль над телом.
>
> Вы теряете сознание.
>
> Без потребления воды вы погибнете.

Единственное, что ему оставалось — это умереть.

Виид уже собирался потерять сознание, как вдруг увидел, что пасть верблюда становится всё ближе.

«Он что…»

Желтые зубы верблюда направлялись к шее Виида.

«Если ты попытаешься меня съесть, я буду сопротивляться с помощью Силы, Способной Обмануть Смерть».

Виид наконец потерял сознание.

Хвать.

Верблюд ухватил Виида за воротник и продолжил идти на юг.

— Пу-ху-у-унг.

Он шёл через пустыню в устойчивом темпе. Он пересекал барханы и шёл в направлении солнца.

Безымянный верблюд. Виид иногда называл его немым верблюдом.

Он хотел пить и был уже на пределе. Но всё же не прекращал идти.

Наконец, верблюд увидел оазис. Там было озеро с чистой водой, а также обширный лес. Это был рай, где резвились животные пустыни.

— Кухъе-е-ек.

Верблюд, продолжая тянуть Виида, побежал вперёд.

Оазисы, являющиеся миражами, исчезали, когда к ним приближались люди, но сейчас этого не произошло.

— Ху-ху-хунг.

Верблюд почуял его.

Он мог чувствовать запах леса и пресной воды.

Изнурённый походом верблюд вместе с Виидом погрузился в воду.

* * *

— Куак. М-моё дыхание…

Виид пришёл в сознание.

— Угх, что за?..

Он выплюнул воду изо рта и понял, что оказался в озере с чистой водой.

Это был рай, наполненный животными и тенистыми деревьями.

Чуть в стороне бушевала песчаная буря, но в этом месте всё было спокойно.

Оазис в Пустыне Спокойствия!

— Этого не может быть. Это сон.

Виид покачал головой.

— В этом мире нет справедливости. Должна быть хоть какая-то награда за всё мои надежды и мечты. Это мир, где побеждают тру́сы.

Он продолжал ворчать, даже находясь в оазисе.

Дзынь!

Вы нашли легендарный оазис в Пустыне

Спокойствия.

Легендарный оазис, скрытый Богиней Петрой.

Пустыня Спокойствия стала могилой для многих путешественников.

Многие путешественники блуждали по пескам в поисках тайны, но только единицы из них отыскали этот оазис.

Помолимся за тех, кто заблудился и погиб.

Тем, кто обнаружил оазис, даруется большая удача.

Вы приобрели титул «Человек, Прошедший Через Пустыню Спокойствия».

В Пустыне Спокойствия ваша скорость передвижения увеличивается на 45 %.

Благодаря милости Петры, теперь вы сможете приходить в легендарный оазис в 10 раз быстрее.

Время, которое потребуется вам на возвращение из Пустыни Спокойствия на север, также сократится.

Если вы попадёте в пустыне в опасную ситуацию, ваше здоровье на 5 минут увеличится на 125 000.

В любой другой местности ваше здоровье увеличится на 20 000 на 2 минуты.

После активации, данный эффект нельзя будет повторно использовать в течение недели.

Как первооткрывателю, вам предоставляются постоянные бонусы.

Максимальная выносливость и мана увеличиваются на 1000.

Такие характеристики как Храбрость, Харизма, Удача, Упорство, Стойкость, Привлекательность и Боевой дух увеличиваются на 7.

Если вы сообщите об этом открытии, то получите дополнительную Славу и достижения.

— Н-невероятно. Я вижу всё это в действительности.

Виид окунул голову в озеро и отпил воды.

Глот.

И хотя эта чистая вода была чуть тёплой, он продолжил её пить.

Вы утолили жажду.

Выносливость вернулась к 80 % от исходного состояния.

Мана начала восстанавливаться.

Симптомы головокружения и обезвоживания

исчезли.

Если в течение 3 часов вы и дальше будете восполнять потерю жидкости в организме, ваше физическое состояние возвратится к практически нормальному.

Начали появляться окна сообщений!

— Наконец-то с трудностями покончено. Я нашёл оазис в Пустыне Спокойствия.

Виид поглядел на верблюда, пьющего рядом с ним.

— Немой верблюд. Ты выжил. Я думаю, что ты спас мне жизнь, принеся меня к этому месту…

Глот-глот-глот.

Верблюд продолжал пить воду из озера.

«Верблюд пьёт как ни в чём не бывало».

Лицо Виида напряглось, но он не мог обвинить его в питье воды из оазиса.

— Д-да. Чтобы жить, тебе необходимо пить.

Он мечтал сделать из верблюда кошелёк или сумку, но его подчинённый пострадал ради него.

Если бы только Жёлтый сейчас видел, что его хозяин стал превращаться в человека!

Хотя Виид просто озвучил объективную и очевидную мысль.

— За то, что ты принёс меня сюда, ты получишь награду. Это будет моя благодарность тебе. Но в настоящее время у меня нет возможности дать тебе денег.

— Пу-хуе-е-еонг.

Виид закончил рационализировать поведение верблюда.

* * *

После того, как физическое состояние Виида возвратилось к нормальному, он изучил окна сообщений.

— Человек, Прошедший Через Пустыню Спокойствия. Титул, влияющий на приключения и выживание. Его преимущества огромны.

Увеличение здоровья незадолго до смерти могло стать большой помощью для выживания.

Он не был настолько сумасшедшим, чтобы думать о переходе через Пустыню Спокойствия снова.

— Но будут ли преимущества, если я приду сюда снова?

Это было как если передумать что-либо делать после входа в ванную комнату.

Он устал от песка, но теперь он был им вполне доволен.

Виид огляделся.

Верблюд отдыхал на песке, в то время как различные животные пили воду.

Дзынь!

Вы увидели редкого Длиннорогого Оленя.

Если вы понаблюдаете за этим животным вблизи и сообщите о его свойствах, вы получите награду.

— Здесь много пищи. Так или иначе, в настоящее время мне не грозит опасность смерти.

В оазисе было много редких животных и пищи.

Деревья были богаты спелыми фруктами, свисающими с них.

— Между прочим, тут есть дом.

Он увидел потрёпанный дом, построенный возле леса.

Дом был сделан не из прочных ветвей, а из гнилых обломков деревьев.

— Неужели кто-то здесь жил?

Виид подумал об этом, когда приблизился к дому.

«Среди игроков я, вероятно, первый, кто обнаружил это место. Если так, то, вероятно, я найду там крупное вознаграждение за то, что отыскал оазис».

Его сердце забилось чаще.

Это происходило всегда, когда он срывал в Королевской Дороге джекпот!

«Если я обнаружу сокровищницу… Нет. Нужно быть бдительным. Я могу получить удар в затылок».

Прежде чем войти в дом, он пригнулся и огляделся.

Верблюд и другие животные уставились на странное поведение человека, но Виида это не волновало.

«В нём нет никаких признаков жизни, поэтому вряд ли это будет вражеская засада, к тому же я не вижу никаких ловушек».

Напряжённость была такой, что его губы сделались сухими.

«Этот дом принесёт мне удачу или беду? Оглядываясь назад на свою жизнь до этого момента, я не могу ничего предполагать. Может, мне нужно просто спокойно сделать скульптуру?»

Виид потряс головой.

Если бы в лотерее было шесть чисел, то он угадал бы только пять из них. Было невозможно отгадать последнее число, поэтому он получил бы лишь приз за второе место.

Ки-и-ик.

Виид наконец открыл дверь дома.

Несмотря на облик разваливающегося дома, внутри было хорошо обустроенное помещение с кроватью, столом, и прочим.

На столе находились меч, книга и флаг.

— Вознаграждение за открытие имеется. Но этот флаг…

Виид был удивлён, увидев маркировку флага.

— Разве это не флаг Империи Палос?

Во время квеста Нодуля Виид основал Империю Палос.

В то время он подумал: «Эх, я не знаю. Либо ячменный хлеб, либо травяная каша. Короче, я просто сделаю примерный набросок».

Поэтому у него получилось нечто отдалённо напоминающее по форме меч, наносящий удар по мешку.

Такой знак он уже видел в пустынных деревнях и теперь он был также найден здесь.

— Я могу подобрать эти предметы. Эти предметы брошены в запустелом доме. Это типичный пример джекпота.

Когда Виид смотрел на меч, у него начинали течь слюни.

— Я с нетерпением жду этого момента, но лучше я немного отложу его.

Он решил оставить самую вкусную еду напоследок.

Он остановил свою правую руку от инстинктивного подбирания меча.

— Будь осторожен. Не засти́гнись врасплох.

Существовал шанс, что этот меч являлся проклятой вещью.

Легендарный оазис в Пустыне Спокойствия.

Что-либо связанное с ним, вероятно, могло стать квестом уровня сложности S или выше.

Естественно, рейтинг предмета также должен был быть большим.

Виид прочёл название старой книги.

Великий Воин Пустыни.

— Ну, название довольно обычное… Но это же!..

Глаза Виида вспыхнули.

Это произошло из-за имени человека, который написал книгу.

Воин пустыни Хестигер.

* * *

Ю Бюнг Юн наблюдал за скучным пересечением пустыни Виидом.

— Дурак. Независимо от того, насколько он силён, даже он

не сможет возвратится живым.

Но Виид не сдавался и был уверен, что сможет выжить в Пустыне Спокойствия.

Подтверждая своё имя, Виид смог остановить вторжение Гильдии Гермес в Королевство Арпен.

— Это ужасно. Скоро будет уже два месяца. Несмотря на то, что ситуация на континенте стремительно меняется, почему он решил отправиться в пустыню?

Нынешнее положение Виида в Королевстве Арпен означало, что он мог бы получать там большую прибыль.

Он был в состоянии монополизировать многочисленные квесты Северного Континента или собрать лучший охотничий отряд.

Благодаря быстрой скорости охоты и прокачке в подземельях, Виид смог бы угрожать всем топовым игрокам Королевской Дороги.

Но он отбросил от себя очевидные преимущества и шёл по Пустыне Спокойствия. Это было не то, на что каждый смог бы легко решиться.

Ю Бюнг Юн внезапно спросил Версаль.

— Версаль, сколько времени понадобилось Хестигеру, чтобы покорить Пустыню Спокойствия?

Из-за путешествия во времени Виида, история изменилась.

Приключения Хестигера стали значительным эпизодом истории.

— 143 дня.

— Неужели? Это намного дольше, чем у Виида.

— Хестигер вёл с собой пять верблюдов. Каждый день он проходил по Пустыне Спокойствия лишь определённое расстояние, и заботился, чтобы у него оставалось много еды и воды.

Пустыня Спокойствия являлась местом для проверки пределов человеческого терпения.

Те, кто брал много еды и воды, могли пройти по пустыне дальше. Однако взятие большого количества припасов не всегда было правильным решением.

По огромной пустыне невозможно было бродить до бесконечности, иначе был риск умереть.

Также нельзя было оставаться в пустыне слишком долго. Люди должны были идти упорно и без остановок.

Пустыня Спокойствия являлась сложной локацией для очищения, даже для тех, кто знал об этом заранее.

Даже после того как уровни игроков возросли, это, вероятно, была одна из худших локаций среди 10 запретных зон.

— Упорство Виида невероятно.

— Вероятно, он полагает, что сможет заработать огромные деньги, став мастером ваяния.

— Он большой фанат денег. Дал мне на 100 вон меньше, чтобы я купил себе горячего шоколада… Подожди, но почему Виид взял с собой только одного верблюда?

Ю Бюнг Юн был расстроен этим фактом.

— Это невообразимо для такого как он. Он сделал такую опрометчивую и глупую вещь.

Виид уже испытал Пустыню Спокойствия и знал, что она не была лёгким местом.

В прошлом он почти умер из-за отсутствия еды и воды, поэтому он должен был понимать, что один верблюд ему не поможет. Было бы разумно взять много верблюдов, нагруженных едой и водой.

Однако это была ловушка, которая делала покорение пустыни тяжелее.

— Только не говори мне… Он что, нашёл какую-то подсказку про Пустыню Спокойствия?

— Я проанализирую причину.

Чтобы дать ответ, Версаль стала перерывать решения и события Виида до нынешнего момента.

Ю Бюнг Юн на мгновение задумался.

«От Континента Магии до Королевской Дороги. Возможно, он преодолевает многочисленные препятствия на своём пути благодаря своему мозгу и инстинктам. Чем больше я думаю об этом, тем более потрясающим парнем он мне кажется».

— Ключ к разгадке Пустыни Спокойствия находится в храме Петры. Тот, в свою очередь, похоронен под песками в южной пустыне, и ещё ни один игрок его не нашёл.

— И?

— Похоже, Виид испугался стоимости верблюдов.

— Что?

— На верблюдов была наценка, поэтому он купил только одного.

* * *

С того момента, как исчез Виид, на Версальском Континенте прошло два месяца.

В первые несколько дней, ради того, чтобы увидеть Виида, в Пухольском Аквапарке собиралось множество людей.

Фанатики Культа Травяной Каши!

— Где Виид-ним? Виид-ним!

— Я верю. Ох-х. Я верю в Виида-нима. Во славу подразделения Поганковой Каши!

— С этого момента я должен следовать за Виидом-нимом. Слова и действия Виида станут моими инструкциями по жизни. Виид!

Фанатики травяной каши ходили по Пухольскому Аквапарку и поклонялись каждой из скульптур Виида.

У некоторых игроков было странное поведение, говорящее о настоящем фанатизме, но сами они не ощущали в себе никаких признаков этого.

«В этом просто есть что-то забавное».

«Ум-м. Я не ощущаю себя странным. Я просто делаю вид, что верую сильнее остальных».

«Куа-ха-хат. В этой области, я — самый сумасшедший».

Виид победил Церковь Эмбиню и построил на севере Королевство Арпен, поэтому многие его верные поклонники присоединились к Культу Травяной Каши.

Однако прошёл уже месяц с тех пор, как Виид где-либо появлялся.

— Он в охотничьих угодьях.

— Он исчезает словно ветер. Я не знаю, когда он создаст другую такую же замечательную скульптуру, как аквапарк.

Пухольский Аквапарк открылся, но в нём всё ещё возводились различные строительные проекты.

Аквапарк был переполнен красивыми парнями и девушками. Естественно, Пухольский Аквапарк был открыт для продажи товаров и входной платы 24 часа в сутки.

Его очарование наиболее сильно увеличивалось по ночам.

Прежде чем Виид покинул Пухольский Аквапарк, его младшая сестра Юрин посетила это место — в это время он делал скульптуры.

— Оппа, я могу что-нибудь сотворить в аквапарке?

— М-м, да.

— Хорошо.

Это был короткий разговор, типичный для брата и сестры.

Юрин решила продемонстрировать в Пухольском Аквапарке свои навыки Художника Водного Света.

— Поднимись. Ап!

Юрин придала воде свет и цвет.

С тех пор с вечера и до самого восхода солнца в фонтане проходило захватывающее водное и световое шоу. Вокруг него люди любили есть восхитительные блюда и танцевать.

Блестяще освещённый аквапарк!

Спустя месяц после того, как исчез Виид, люди Королевства Арпен начали это обсуждать.

— Я хочу услышать какие-нибудь новости о Вииде.

— Я думаю, он находится на каком-то великом квесте. Рано или поздно мы увидим его по телевизору.

— Он всегда живёт суровой жизнью. Может быть, сейчас он отдыхает где-нибудь, использовав Скульптурную Трансформацию. На каком-нибудь курорте.

— Виид-ним не походит на такого человека. Он наверняка охотится где-нибудь в Королевстве Арпен. Он зачищает непроходимые подземелья. Разве он не должен вскоре сражаться с Бадыреем?

У Империи Хэйвен был огромный интерес к активности Виида.

После снижения налогов, безопасность и экономика Империи Хэйвен приходили в норму.

И всё же они понапрасну тратили время, пытаясь определить местоположение Виида.

— Есть ли какие-нибудь новости или информация о нём?

— Его нигде не видели.

— Возможно ли, что он действует в империи?

— Не в настоящее время. Но учитывая его характер, мы усилим работу агентов разведки.

У игроков не было никаких ограничений на охотничьи угодья.

Центральный Континент был известен своими охотничьими угодьями и хорошими квестами, поэтому он всегда кишел людьми.

На Центральном Континенте можно было получить новые навыки и постоянные характеристики.

— Мы должны помешать Вииду стать сильнее за счёт империи. Расставьте убийц, готовых напасть сразу же, как только он появится.

— Мы увеличим отряды убийц. Многие игроки гильдии хотят убить Виида.

— Если сравнивать Виида с воинами… Ваяние всё же кажется более хорошей профессией. Он в любом случае становится более сильным.

Лафей издал короткий вздох.

Если бы он был мечником, рыцарем или воином, они могли бы принять против его навыков определённые меры.

Но Виид достиг вершин в профессии скульптора, поэтому комбинации его навыков могли быть бесконечными.

— Для нас плохо то, что мы не знаем, чем он занимается.

Каждый раз, когда такое происходит, он показывает свои удивительные навыки в каком-нибудь новом квесте.

— Возможно, он умрёт во время охоты или квеста? Это вполне обычное явление: в безрассудных квестах часто происходят смертельные случаи.

— Если бы всё было так просто… Инстинкты выживания Виида — как у таракана.

* * *

Виид смотрел на книгу, написанную Хестигером.

— Карта сокровищ? Или огромное вознаграждение за квест? Возможно, она указывает на то место, где он спрятал сокровища Империи Палос.

Он обнаружил в начале книги оглавление.

Правильное поведение воина пустыни.

Как заботиться о слабых.

Человек, который преодолевает жадность, станет успешным.

Взращивание непомерной гордыни.

Чтобы преодолеть негативную ситуацию, необходимо бесконечное упорство.

Первоначальный владелец вещей, выпадающих на землю.

Если вы уступите один раз — гордитесь. Если вы уступите дважды — вы благородны.

Заботьтесь о людях вокруг вас.

Нет уважения тем, кто не заботится о маленьких детях, стариках и женщинах.

— Что это?

Он был полон ожиданий, но она оказалась заполнена лишь темами для размышлений.

— Я рад, что не оставил Хестигера в качестве правителя Империи Палос. Иначе, возможно, этот континент стал бы заполнен такими качествами, как доброта и преданность.

Люди, являющиеся добрыми, и не критикующие друг друга.

Виид не смог бы жить в таком жестоком мире!

Виид задумался о том, что бы он написал в автобиографии на тему его успеха в Королевской Дороге.

> *Завладение чьей-либо собственностью после наступления тяжёлых жизненных обстоятельств.*
>
> *Предметы, у которых нет владельца. Тот, кто хватает их первым — становится их владельцем.*
>
> *Если вы будете закрывать глаза на несправедливость, то вы и ваша семья будете жить спокойной жизнью.*
>
> *Выслушивайте других, но ничего им не давайте.*
>
> *Взращенный щенок может предать вас.*
>
> *Вы будете спать хорошо, если станете действовать, не затрагивая свою совесть.*
>
> *Подготовьтесь к событиям, которые могут задеть близких людей. Не вымогайте, если вы не подготовлены.*

Блестящая мудрость по выживанию в суровом мире! Это были пословицы для достижения успеха в современном мире.

Конечно, жить в мире было нелегко. Однако, если человек не заботился о других, становилось легче.

Те, кто хотел помогать бедным, в итоге оказывались в трудных ситуациях.

Было бесполезно стремиться к справедливости, когда был более короткий путь.

Те, кто осуждал циников, позже начинали размышлять о своих действиях.

Как король Королевства Арпен, он иногда чувствовал себя счастливым, видя радость северных игроков.

Из-за этого он позже переживал многочисленные мучения разума.

— Я должен преодолеть это. Мне нельзя давать слабину. Я преодолел уже множество конфликтов и искушений. Путь диктатора одинок.

Виид быстро просмотрел книгу Хестигера. И ближе к концу

он заметил нечто немного отличающееся от оглавления.

Великий Император пустыни.

— Что это?

Следы Великого Императора не удалось найти нигде в пустыне. После прохождения через континент с воинами Империи Палос, он куда-то исчез.

Многие воины хотели занять место Императора.

Они хотели смести слабый Сенат и править без ограничений.

Сила войск Красных Кинжалов могла изменить мир за один день. Но как один из участников-основателей империи, я отклонил их предложение.

— Глупый парень!

Виид не мог не вздохнуть.

Его идеалы всегда противоречили идеалам Хестигера. Если кто-то приготовил еду, её нужно съесть.

— Это типичный пример потери денег, живя порядочной жизнью.

После победы над Орденом Дьяволов я путешествовал по миру вместе с эльфами.

Я побывал во многих местах и отыскал следы, указывающие на новый мир.

Моя судьба привела меня в Пустыню Спокойствия.

За этим местом находится таинственный и опасный мир. Возможно, этот оазис будет последним местом, где я смогу нормально отдохнуть в своём путешествии.

После того, как Хестигер был возрождён при помощи Воскрешения Скульптуры, он сказал, что побывал в каких-то приключениях, а после отправился в Пустыню Спокойствия, и в итоге оказался на землях великанов.

— Выходит, я добрался досюда только ради того, чтобы найти следы Хестигера.

Ворча, Виид продолжил читать.

Те, кто придёт сюда, прочитают эту книгу.

Если вы прошли Пустыню Спокойствия, значит, вы прочувствовали её своим телом.

Скудная почва делает её непригодной для выращивания зерновых культур, поэтому племенам приходится бороться с этим

при помощи собственной силы.

Пока Великий Император не разорвал замкнутый круг, повсюду происходили бесконечные ссоры, из-за которых страдали все.

— Он правильно всё понимает. Хм-м-хмм. Благодаря мне пустыня стала более хорошим местом для жизни.

Он не хотел передавать Империю Палос Хестигеру, поэтому он основал сенат.

Сопровождая Великого Императора, я смог стать сильным.

Он врывался в опасные сражения, где воины каждое мгновение рисковали своими жизнями.

Он был строг со слабыми и жесток к врагам.

Иногда он проявлял чрезмерную дисциплину и неблагоразумные наказания к своим людям, но только много позже я сумел понять глубокое значение его поступков.

Он боролся с порождениями зла, пытающимися захватить наш мир, в то время как мы думали лишь о борьбе за пустыню.

Как я мог не заметить такого величия?

Я не понимал, какое тяжелое бремя лежит на плечах Великого Императора.

После основания Империи Палос я испытывал чувство гордости за то, что являлся частью всего этого.

Если вы слушаете историю Великого Императора и понимаете её, то вы тоже являетесь частью пустыни.

Как воин, который следовал за Великим Императором, я оставляю после себя небольшой подарок дорогим потомкам.

Я оставляю здесь навыки, которые сумел освоить, и меч, который получил от эльфов.

В конце книги были рисунки величественного Хестигера, размахивающего ятаганом.

Дзынь!

> Вы — первый игрок, обнаруживший Оазис Петры в Пустыне Спокойствия.
>
> Вы можете освоить уникальные навыки воинов пустыни.
>
> Из-за ограничений скульптора, навыки воинов пустыни будут забыты вами спустя 360 дней.
>
> Навыки воина пустыни увеличат вашу Близость к Природе и Упорство.

> Вы изучили наивысший боевой навык воинов

пустыни, Река Лавы.

Река Лавы: Вы создаёте столб жаркого пламени, который плавит стены и землю до состояния лавы.

Все препятствия на прямой линии будут расплавлены.

Лава, текущая по земле, будет взрываться, когда к ней кто-нибудь приблизится.

Продолжительность действия лавы будет зависеть от температуры окружающей среды.

Воины пустыни получат ауру огня.

Умение может восстанавливать здоровье и усиливать силу атаки.

Вы изучили наивысшее атакующее умение воинов пустыни, Опустошающая Песчаная Буря.

Опустошающая Песчаная Буря: Воины пустыни могут вынесли суровые условия солнца и ветра.

Воин пустыни может создать вокруг себя песчаную бурю, разрушающую всё вокруг.

Во время песчаной бури скорость передвижения увеличивается на 165 %, а урон — на 360 %.

Существует 35 %-й шанс того, что для нападения на врагов вместе с ней будут призваны души воинов пустыни.

— Река Лавы и Опустошающая Песчаная Буря!

Дыхание Виида участилось — настолько он был тронут.

— Он оставил это кому надо.

После того, как он увидел, что воскрешённый Хестигер использует Реку Лавы, он сильно ему завидовал. И теперь он чувствовал, что награда за пересечение Пустыни Спокойствия того стоила.

— Но этот меч остаётся проблемой.

Виид посмотрел на меч, который принадлежал эльфам.

Просто взглянув на него, можно было понять, что это очень почётный и древний меч.

Во время того квеста он вторгся на Центральный Континент и разграбил многие сокровищницы, но этого меча среди них не было.

У него было острое чёрное лезвие, инкрустированное синим драгоценным камнем. Вокруг меча струилась неведомая энергия.

— Обычно я полагаюсь только на хорошую балансировку и силу атаки… Но похоже, что этот меч волшебный.

Виид уже давно мучился над выбором меча.

В течение очень долгого времени он использовал Святой Меч Агаты и Демонический Меч Колдерима.

Было трудно найти хорошее оружие, которое бы ему подошло. Красная Звезда не могла использоваться часто из-за риска появления дракона.

Эффекты оружия, увеличивающего либо мастерство владения холодным оружием, либо определенные атакующие навыки, снижались из-за профессии Виида.

Он не заботился о дизайне или известности меча.

— Что ж, теперь я могу получить подходящий меч.

Это походило на нахождение сберкнижки спустя три года после её потери.

— Проверить!

Меч Лоа.

Прочность: 65/65. Атака: 145–265.

Согласно древним записям эльфов, меч родился в «Мирном Большом Лесу».

Из ада явилось древнее существо по имени Каргулла и стало распространять по деревьям и полям огонь. Каргуллу нельзя было ничем разрубить, а его раны быстро затягивались.

И в то время, когда люди и эльфы находились в отчаянии, высший эльф Лоа использовал этот меч и сразил Каргуллу. Он намного превосходил лучшие мечи людей.

Неизвестно, кто первоначально его создал, но с тех пор он передавался среди эльфов как сокровище.

Ограничения: Уровень 650 или выше.

3200 Близости к Природе.

Свойства: Невероятно лёгкий.

Ловкость увеличивается на 26 %.

Боевые способности в лесах и горах увеличиваются.

Все характеристики увеличиваются на 42.

Крупным монстрам будет наноситься тройной урон.

При нанесении урона, снижает максимальное здоровье врага наполовину. Данный эффект будет длиться в течение 1 часа.

При критических ударах, защита противника будет снижаться на 7 %, и суммарно может снизиться на 63 %.

Вы можете заимствовать энергию элементалей огня, воды, ветра и земли.

Защита увеличивается на 117.

При использовании навыков владения мечом, потребление маны будет снижено наполовину.

Ослабляет магическую защиту противника на 76 %.

Вы можете использовать защитное заклинание «Большой Лес».

Меч творческой личности.

Характеристика Искусства его владельца увеличивается на 35.

Большой Лес: Здоровье восстановится на 35 %.

Вокруг игрока вырастут деревья, защищающие его от вражеских атак максимум 1 минуту.

— Почему у него столько свойств?

Когда он прочитал все свойства, его глаза чуть ли не вылезли из орбит.

— Увеличение урона, ослабление защиты, и имеется даже защитное умение?

Это походило на универсальный подарочный набор, из которого ничего нельзя было выкинуть! Виид не мог поверить этому и несколько раз перепроверил меч.

Он засомневался, что меч реален и даже решил проверить его на зуб.

Куа-ду-дук!

Вы сломали зуб.

Здоровье уменьшилось на 378.

— Он реальный.

Виид почувствовал, что всё его тело пришло в возбуждение.

— Ко мне пришло везение… Я не могу в это поверить, но это правда.

В его голове пронеслась картина жизни его семьи.

В доме, где отключили электричество и газ, он делил рамен со своей сестрой.

— Если бы тогда у меня был этот меч, я смог бы разнести любого монстра. А сколько я получил бы за него, продав на аукционе?

Он не сумел оценить его аукционную стоимость.

Это было оружие со значительно более лучшими параметрами, чем что-либо когда-либо появлявшееся на аукционе.

Фактически, ни один игрок не смог бы использовать его из-за ограничения в уровне или недостатка Близости к Природе.

Однако в конечном счёте на него был бы спрос как на наиболее продвинутое оружие.

Оружие, оставленное Хестигером, было настолько редким, что могло войти в исторические хроники.

Учитывая, что создание высококачественного оружия требовало навыков кузнеца и уникальных материалов, если бы он выставил этот меч на продажу, люди выстроились бы за ним в очередь.

Богатые жители Ближнего Востока могли купить редкое оружие только ради того, чтобы просто обладать им, поэтому нельзя было заранее предугадать, насколько высоко взлетит его цена.

— Я буду пользоваться им сам.

Виид принял решение.

Его текущий уровень был 451-м, и у него было 2245 Близости к Природе. Благодаря навыку кузнеца, Виид мог начать пользоваться им прямо сейчас.

Использование нового снаряжения было более выгодным при сражении с Гильдией Гермес, к тому же телестанции обратили бы на это большое внимание.

— Спасибо, Хестигер. Таким способом ты отплатил мне сполна.

Виид прошёлся по округе и насобирал возле оазиса небольших камней.

Камни были помещены перед домом в виде алтаря, и на них он положил ячменный хлеб, тем самым принеся Хестигеру жертвоприношение.

— Я буду молиться за тебя. Удачи тебе, где бы ты ни был.

Несмотря на критические замечания, являющиеся результатом его ревности, Хестигер был замечательным воином пустыни и великим героем Империи Палос.

— Наши мнения о справедливости могли отличаться, но наша суть всё равно была одной и той же.

Если бы кто-то решил преобразовать его благодарность в конкретную сумму, то она явно вышла бы меньше 1 серебряной монеты.

Виид решил тщательно прочитать книгу, оставленную Хестигером.

Существовала вероятность, что он мог бы отыскать по ней сокровища Империи Палос. В ней имелись некоторые отвратительные части, но он должен был прочитать её полностью.

Вы прошли испытание пустыней.

Теперь на ваши плечи легла великая миссия.

В далёком будущем достижения Великого Императора могут исчезнуть.

Пройдите этот путь ради славы и процветания Империи Палос и племён пустыни.

Дзынь!

Проигравшие в Пустыне.

Слава Империи Палос была похоронена под необъятным морем песка.

Воины пустыни затеяли восстановить Великую Империю.

Честь и борьба у этих воинов в крови.

Люди пустыни ждут того, кто обладает достаточной силой для прохождения пути Великого Императора.

Подстегните волю и решимость воинов пустыни.

Если вы пройдёте это испытание пустыни, воины пустыни будут готовы поднять свои мечи и последовать за вами.

Уровень сложности: S.

Квест пустыни.

Награда: Вы можете стать соучастником основания Империи Палос.

Ограничения квеста: Признание былых воинов пустыни.

Вы обладаете наибольшими достижениями в пустыне.

Этот квест будет дан вам принудительно.

Квест был принят!

Квест Великого Императора!

По пустыне было рассеяно множество фрагментов квеста, связанного с Империей Палос и её императором.

— Да уж. Я должен был ожидать чего-то подобного. Этот парень никогда не был способен дать мне что-нибудь хорошее просто так. Разве я уже не основал однажды Империю Палос?

На лице Виида хоть и продолжала оставаться улыбка, но она явственно показывала все ужасные ситуации, через которые он тогда прошёл.

«Квест сложности S-класса? Это похоже на тот момент моей жизни, когда Супчик был ещё щенком, а мой живот яростно урчал. Я так отчаянно желал поесть, что мог бы съесть сразу две тарелки чачжанмёна. А потом я мог бы облизать тарелку и съесть ещё тарелку пельменей!»

В ближайшем будущем ему предстояло проделать много

работы, поэтому он не хотел этого квеста.

Ему нужно было поднять свой низкий уровень и мастерство ваяния, поэтому у него совершенно не было времени, чтобы думать о квестах.

Тем не менее, этот квест не смог испортить его настроения.

— Если я преуспею в этом квесте позже, то смогу продать куклы новых скульптур, которые появятся на телеканалах.

Он начал подсчитывать прибыль задолго до завершения квеста!

— Но разве у меня не висит уже квест «Земля Гигантских Следов»?

Виид немного нахмурился.

Это был квест о том, чтобы пойти за край мира и отыскать следы авантюриста Лодсикера. Этот квест он получил от Хестигера, когда его воскресил.

— Этот парень реально доставляет мне одни проблемы.

* * *

Куа-а-а-анг!

От удара великана задрожала земля.

— Рассеяться и атаковать. Не отвлекаться.

— Есть!

— Давайте поохотимся на великанов!

Здесь было более сотни игроков.

Они рассредоточились и нападали по-отдельности, пытаясь отвлечь внимание великана каждый на себя.

Гигант пытался хватать людей и эльфов, но у него ничего не получалось.

— Куа-а-а-а-а-ах!

Великан Альтамос взревел.
Боевой дух сломлен.
Скорость передвижения снижена!
Все навыки временно упали на 36 %.
Максимальное здоровье сократилось наполовину.
Все атаки, полученные в последующие 10 секунд, станут смертельными.

Рёв, дрожь от которого шла по всему телу.

Каждый раз, когда великан делал шаг, его ноги выдирали деревья из земли прямо с корнями.

— Команда 1, нападайте первыми.

— Есть!

Игроки отправили в великана шквал стрел.

Маги кидали заклинания силы тяжести, замедляющие великана.

— В атаку!

Игроки смело помчались к великану.

Среди них были Пейл, Мейлон, Ромуна, Ирен, Сурка, Беллот, Хварен и Зефи.

— Я верю в Пейла-нима.

— Я приложу все усилия. Но разве было бы не лучше передать управление какому-нибудь другому лучнику?

Беллот с улыбкой ответила.

— Пейл — самый сильный и самый решительный из нас.

— Я думаю, что ты меня переоцениваешь.

— Этому существует простое и бесспорное объяснение. Ты — боевой раб Виида-нима.

— …

Гильдия Алых Крыльев смогла отыскать великанов.

Их уровень был не меньше 700-го. В среднем, большинство великанов были около 750-го уровня.

С такими уровнями игрокам обычно было трудно иметь дело, однако навыки великанов были невысоки.

Великаны обладали огромной Силой, размерами и силой атаки, но непрерывные атаки в конечном счёте убивали их.

— Без Виида-нима стало скучно, может, мы пойдём туда?

— Это будет опасно.

— В противном случае, мы могли бы последовать за Виидом-нимом…

— Отправляемся к великанам.

Пейлу и его друзьям надоела охота в Королевстве Арпен, поэтому, чтобы развеяться, они прибыли в земли великанов.

Кроме того, для охоты, на земли великанов прибыло множество сильных игроков.

Гильдия Алых Крыльев смогла добиться огромной популярности, открыв новые охотничьи угодья и сокровища.

Игроки выигрывали не каждое сражение с великанами, поэтому эффективность была не очень хороша. Однако если они выигрывали, они могли получить ранее неизвестные металлы и магические компоненты, поэтому это походило на джекпот.

Множество таких игроков как Пейл и его товарищи бежали вперёд подобно муравьям.

Сурка смело приблизилась и начала орудовать своими кулаками, в то время как Ирен применяла исцеляющую магию на тех, кто боролся.

Многочисленные магические и физические атаки били в

великана, при этом некоторые игроки погибали.

— Куо-о-ох-х-х!

Как только здоровье великанов опускалось до половины, они пытались сбежать, и игроки, чтобы их остановить, призывали духов земли.

На маршрутах, по которым предположительно должен был убегать великан, заранее расставлялись ловушки.

Высокоуровневые игроки севера, благодаря Вииду, само собой, были знакомы с инженерными работами.

Они заранее вскапывали землю и помещали в неё лезвия, которые замедляли движения великана.

Зефи использовал свою леску подобно паутине, связывая великанам лодыжки.

После этого великаны падали, получая объединённые атаки от других игроков.

Видео сражений против великанов подвергались тщательному анализу.

Игроки оставались бдительными до конца.

> Великан Альтамос обрёл вечный покой.
>
> Все, кто принимал участие в сражении, получат очки боевых достижений у бога Атрока.

— Уах-х-х-х!

— Ура! Мы сделали это!

Игроки громко возликовали.

* * *

Вииду хватило минуты, чтобы насладиться своими новыми навыками и экипировкой.

— Я должен достигнуть своей изначальной цели прибытия в Пустыню Спокойствия.

Он должен был создать какие-нибудь скульптуры без помощи навыка ваяния.

У него не было никаких специальных материалов. Вместо этого он взял мелкий песок Пустыни Спокойствия и воду из оазиса, тем самым получив грязь.

«Начну-ка я со скульптуры кролика или лисы, которых я делал бесчисленное количество раз».

Их форма была настолько ему знакома, что он мог создавать их с закрытыми глазами.

Он размял грязь пальцами и сформировал кролика.

Без помощи ваяния, структура не была гладкой как мрамор, а

её хвост и уши могли легко отвалиться.

Скульптура кролика.

Кролик, созданный из грязи, полученной из оазиса в Пустыне Спокойствия.

Обычная и простая статуэтка.

Художественная ценность: 2.

Виид посмотрел на скульптуру, сделанную им из грязи.

Она больше походила на дешёвую безделушку, чем на то, что он обычно продавал.

— Хорошо. Сразу вспоминаю свои былые времена. Это похоже на то, будто я делаю деревянную скульптуру в реальности.

Ваяние было довольно трудным занятием. Если бы он сделал даже небольшую ошибку или потерял бы концентрацию, то ценность работы упала бы. Кроме того, он должен был постоянно создавать новые виды скульптур.

— Я поставил производство грубых статуэток на поток, а затем продавал их пачками.

Ему на ум пришли прекрасные воспоминания его первых дней!

Из-за неработающего навыка ваяния, грязь было трудно сформировать, так как простое прикладывание немного большей силы разрушало её.

— Нужно начать с нуля. Сперва я должен понять свойства грязи.

Виид пил воду из оазиса, ел фрукты и создавал скульптуры всю ночь.

Крупицы мелкого песка не являлись подходящим материалом для ваяния.

Но настоящий скульптор не винил во всём материалы.

Виид создавал грязь, смачивая свои руки.

— Вокруг валяется множество материалов для ваяния… Нет, это всё не то. Я должен отбросить прошлое и научиться делать скульптуры по-настоящему.

Материалы для ваяния существенно влияли на художественную ценность работы.

«Мастер-мечник должен сражаться против более сильных врагов. Я не буду достоин мастерства ваяния, делая только удобные мне скульптуры. Материалы и навыки. Здесь играет роль и то и другое».

Когда солнце достигло зенита, Виид закончил 130 скульптур.

— Готово.

Скульптуры построились перед оазисом в пять рядов.

— Если я сложу их общую художественную ценность, то

получится приблизительно 250 очков.

У всех этих скульптур художественная ценность составляла 1 или 2. Было ясно, что его мастерство ваяния не увеличилось даже на 0,1 %.

— Это не то. Неужели я просто должен был создать скульптуру из гелия в Пухольском Аквапарке?

Чтобы возвратиться в Королевство Арпен, ему пришлось бы снова пересечь Пустыню Спокойствия.

Но он только-только взобрался на вершину горы, да и ситуация была не настолько безнадёжна, чтобы возвращаться.

* * *

Тяжелый труд и упорство.

Они являлись необходимым условием успешной жизни, но упорство Виида выходило за все рамки.

— Создавать, создавать.

Он продолжал делать скульптуры и когда над оазисом палило солнце, и когда небо заполнялось звёздами.

«Я ничего не смогу добиться просто так. То, что навык ваяния оказывает большую помощь — это правда, но ваяя, я накопил опыт и отточил свои инстинкты. Как я могу стать мастером-скульптором, если не могу создать что-либо без применения навыков?»

Он чувствовал, что должен был вернуться к началу.

«Я должен стать мастером ваяния».

Виид воссоздавал все скульптуры, которые он делал до сих пор.

> Башня Света.
> Большая башня, сделанная из грязи.
> Она вызывает великолепные чувства.
> Художественная ценность: 74.

Он не мог использовать ваяние, поэтому ему было трудно воссоздать все особенности.

Башня Света ярко освещала Мору по ночам, а эта была просто кособокой башней.

«Здесь важна человеческая душа. Ваяние — это искусство. Это не техника. С мастерством владения холодным оружием можно победить более сильных врагов, но скульптуры бессмысленны, если они не трогают сердца людей».

Виид ваял популярные скульптуры.

Он воссоздавал все свои популярные скульптуры, такие как

колибри, орк Каричи и воин-варвар. Здесь был даже его недавний Склизкий Глист, набравший неплохую известность.

До мастера ему оставалось 0,5 %, но мастерство не увеличилось даже и на 0,1 %.

У него были некоторые ожидания, но пока всё шло не очень хорошо.

— Мне осталось всего 0,5 %. Я должен увеличить свое мастерство хоть на немного.

Он прошёл через Пустыню Спокойствия и вынес горячее солнце только для того, чтобы создать скульптуры.

— Не сдаваться. Я не уйду, пока не стану мастером ваяния.

Когда он шёл через Пустыню Спокойствия, о много думал о ваянии.

Сначала верблюд стоял с ним рядом, но через несколько часов он ушёл.

Когда он провёл много времени, размышляя об одиночестве и боли, он кое-что понял.

— Люди, живущие в пустыне.

Виид был впечатлён ими ещё при выполнении квеста Хильдеран и Нодуля.

У него был с ними волнующий опыт, когда он избивал случайных монстров.

Это был приятный опыт, но он не мог сделать перерыв, поскольку у квеста был срок.

— Воспоминания всё ещё при мне. Есть скульптуры, которые я могу сделать.

Виид сложил песок в кучу и начал делать форму человека.

— Я помню каждого. Даже при том, что воспоминания и проведённое вместе время остались позади.

У Виида всё ещё остались ясные воспоминания о его времени в качестве Великого Императора.

Он ваял людей, которые служили ему в пустыне.

Тысячи воинов пустыни следовали тогда за Виидом.

Некоторые из них погибали в сражениях, и лишь немногие дожили до самого конца. Но он делал эти скульптуры, поскольку помнил их.

— Многие из них погибли слишком рано и бессмысленно. Я должен был обращаться с ними лучше…

Виид полагался на свои воспоминания, а также использовал кое-какие облегчающие методы.

Сцены охоты и квестов того времени транслировались по телевидению. Он мог создавать скульптуры, сверяясь с видео.

Конечно, было трудно выразить характер и чувства человека, лишь просмотрев видео. Это было невозможным без понимания

индивидуальных особенностей и сути людей.

Виид получил этот опыт во время систематического ваяния скульптур.

— Уже немного лучше.

Делать скульптуры из песка было хорошо тем, что он мог исправлять любые ошибки.

— Он выглядит, как в тот самый день. Хм-м.

Скульптуры Виида медленно заполняли пустое пространство оазиса.

Сначала он просто пытался создавать некоторых своих подчинённых.

— Не думаю, что всё прекрасно. Ветер сдувает песок, поэтому я должен делать их быстрее.

Он ваял мужчин с оружием, в одежде и в необычных позах.

— Этого всё ещё недостаточно.

Большинство его подчинённых ездили на верблюдах.

Это было сурово, но Вииду пришлось снова начать скульптуры с нуля, на этот раз добавив верблюдов.

Появлялись жестокие воины пустыни, которые ездили на верблюдах, держа в руках ятаганы!

Воины пустыни сталкивались с грубыми песками, ветрами и жарким солнцем.

Поскольку их формы стали более сложными, половина из тщательно продуманных работ разрушались.

— Нужно начать их заново. Пока что они мне действительно не нравятся.

Он сосредоточился на выражении надежд и мечтаний воинов пустыни Империи Палос.

Время медленно проходило мимо. Однако он был настолько поглощён работой, что не замечал его течения.

Сначала прошёл один день, потом два дня, а потом понятие времени стало бессмысленным. Он часто разрушал и начинал всё заново, доходя до середины.

Виид не остановился бы, пока они не стали бы прекрасны!

— Я должен работать более эффективно.

Он создал устройство, чтобы месить воду и почву без личного участия.

Верблюд и невинные животные оазиса должны были месить грязь, крутя большой жернов.

— Кто не будет работать — тот станет моим сегодняшним ужином.

Принудительный труд и эксплуатация! Это было жестоко по отношению к животным, обитающим в оазисе.

Раньше он был Великим Императором, сокрушившим

континент, а теперь он стал тираном оазиса!

Грязь, изготовленная животными, была для Виида более устойчивой и легкой в обращении.

— Чтобы стать успешным, необходимо много хороших людей. В этом мире действительно нельзя жить одному.

На производство скульптуры стало уходить меньше времени.

Тому, что он мог сделать с грязью, был предел, однако он использовал свои пальцы, чтобы создавать тщательно продуманные выражения.

В конце концов у него получились тысячи воинов пустыни — подростки пустыни, погибшие молодыми.

В Пустыне Спокойствия появились элитные воины пустыни.

Одна из скульптур получилась лучше других.

Необычайно мужественный Хестигер, сотворённый из грязи. Виид немного опустил ему нос, но тот всё равно не очень сильно отличался от оригинала.

— Теперь настала и моя очередь.

Виид начал формировать из грязи себя.

Он восседал на спине Двугорбого Верблюда с поднятым ятаганом и громко кричал!

Он увеличил длину своих ног, чтобы улучшить пропорции тела и повысить основные характеристики.

— Как настоящий… Я смог воссоздать свою естественную внешность. Это лучшая работа, которую я могу создать. Материалы, возможно, могли бы быть и получше, но… это всё равно бесценная скульптура. Однако, что было бы, если бы я использовал высококачественные материалы?

Он сделал воинов пустыни, противостоящих песчаной буре.

И ему не к чему было в них придраться.

Дзынь!

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

— Может… Великий Император и Дети Пустыни?

Великий Император и Дети Пустыни, правильно?

— Нет. Это немного по-ребячески… Оно не должно быть раздражающим. Просто назовите её Пустынные Братья.

Они были его подчинёнными, но у него было о них много тёплых воспоминаний.

Заходя в Королевскую Дорогу, все мечтали о волнующих приключениях. Завоевание континента с воинами пустыни было по-настоящему великим приключением.

Это происходило несколько сотен лет назад, поэтому сейчас

было трудно найти какие-либо следы Империи Палос.

Пустынные Братья, правильно?

— Правильно.
Дзынь!

Выдающееся произведение! Пустынные Братья были завершены!

Неоспоримое выдающееся произведение, созданное в легендарном оазисе Пустыни Спокойствия!

Эта скульптура является одним из завершающих произведений в последнем шаге на финальном отрезке пути.

Скульптура, созданная там, куда никто не может добраться; в легендарном месте, которое требует бесконечного упорства и способности принимать вызовы.

Воины величайшего события пустыни.

Скульптура, созданная чистыми усилиями и по́том скульптора, станет одним из самых высоко ценимых сокровищ пустыни.

Художественная ценность: 13 800.

Специальные Свойства: У всех, кто увидит Пустынных Братьев, регенерация здоровья и маны увеличится на 55 % в течение дня.

Уровень рождаемости и состояние здоровья верблюдов в областях пустыни увеличатся на 86 %.

Скорость передвижения повысится на 26 %.

Все характеристики увеличатся на 45 %.

Близость с ветром увеличится на 33 %.

У тех, кто имеет мастерство владения холодным оружием 5-го среднего уровня или ниже, это мастерство увеличится навсегда.

Упорство и Боевой дух увеличатся на 10 навсегда.

В областях с песком воины удвоят свои физические параметры.

Эффект не складывается с другими скульптурами.

Текущее количество созданных Выдающихся произведений: 19.

Скульптурное Мастерство улучшилось.

Слава увеличилась на 850.

Искусство увеличилось на 64.

Упорство увеличилось на 49.

Выносливость увеличилась на 16.

Благодаря созданию Выдающегося произведения, все характеристики дополнительно увеличиваются на 3.

Скульптура Пустынные Братья стала одним из чудес юга.

В связи с этим увеличивается вероятность рождения потомков воинов пустыни.

Они будут обладать превосходным боевым духом и боевыми возможностями.

Воины, которые увидят эту скульптуру, смогут освоить боевые навыки.

Виид много намучился, но ожидал только прекрасную скульптуру-шедевр. Он и предположить не мог, что создаст Выдающееся произведение.

— Так, посмотрим. Статус Скульптурного Мастерства!

Ваяние 9-го Продвинутого Уровня (99,8 %): Вы можете создавать скульптуры.

Прекрасные скульптуры будут продаваться по высоким ценам. Создавайте величественные скульптуры, и вы сможете прославить своё имя на весь континент.

— Оно увеличилось на 0,3 %.

Награда была маленькой по сравнению с тремя месяцами страданий в южной пустыне.

Но он также получил наследство Хестигера, оставленное им в Пустыне Спокойствия, так что это был неплохой результат.

— Осталось совсем немного, и потом мне не нужно будет столько заниматься одним и тем же.

Но так или иначе, ему становилось грустно, когда он думал о том, что не нужно будет больше качать ваяние.

Дзынь!

Прошло много времени с тех пор как был создан Версальский Континент.

— А? Что это?

Внезапно появилось окно сообщения, и одновременно с ним с небес послышался таинственный женский голос.

Земля освещалась тёплым солнечным светом, орошалась дождём и покрывалась растениями.

В море и на земле живые существа познавали

радости и печали.

— Ещё один квест?

Были на ней и существа, проживающие жестокие жизни, и не смущающиеся оставлять после себя бурные эмоции.

Поскольку люди выражали и экстаз, и боль, а их цивилизация росла, это привело к духовному изобилию.

Богиня Гестия приглашает к себе человека, который достиг наивысшего уровня в искусствах.

Ваяние Нового Чуда было завершено.

Вашими руками была создана секретная техника ваяния.

Церкви Фреи об этом официально не сообщили, однако богиня всегда наблюдает за вами и была рада увидеть рождение новой техники ваяния.

Секретная техника ваяния.

Это был последний этап в Квесте на Мастера Ваяния. И хоть он и овладел этим умением, он всё ещё должен был сообщить об этом.

Получение финальной секретной техники ваяния и война с Империей Хэйвен задержали его отчёт.

Между тем, окно сообщения, заявляющее, что Квест на Мастера Ваяния был завершён, сияло перед его носом. Кроме того, сообщение переводило его на заключительный этап!

— Возможно ли, что прямо сейчас… происходит процесс становления мастером?

На лице Виида начала появляться гнусная ухмылка.

Вы примете приглашение Богини Гестии?

Как только приглашение будет принято, вы продолжите двигаться к заключительному этапу становления мастером ваяния.

Было бы глупо отказываться от заключительного этапа становления мастером ваяния.

Он прошёл невероятные трудности, пока не получил приглашение богини.

Виид высокомерно задрал свой подбородок под углом в 45 градусов.

— Что ж, я человек занятой, но я принимаю приглашение.

Вы приняли приглашение Богини Гестии.

Впечатляющая лестница, сотканная из света, спустилась с небес прямо к оазису.

— Это значит, что я должен подниматься пешком.

Он отметил по крайней мере 100 ступеней.

Виид быстро начал подниматься по лестнице из света.

Лестница полыхала огнём, являющимся символом Богини Гестии.

— Это довольно захватывающе.

Виид поднимался по лестнице, сотканной из света и огня, в небо.

Та часть лестницы, которую он проходил, исчезала.

Оставалась только лестница перед ним.

«Если эту сцену позже показать на передаче… Ху-ху, действительно потрясающе».

Спустя 30 минут.

Виид достиг довольно высокой точки и посмотрел вниз.

Вследствие того, что вокруг не было никаких гор и озёр, под ним, за исключением оазиса, виднелась лишь бесконечно протянувшаяся пустыня.

«Мои ноги немного стёрлись. И почему здесь так страшно? У меня возникает чувство тревоги, когда дует ветер».

Он любил летать сквозь облака на больших высотах на Виверне-3.

Но в то время он чувствовал себя уверенно, потому что мог использовать свои навыки.

— Я должен продолжить подъём. Мое тело всё ещё укреплено благодаря Пустыне Спокойствия.

Спустя ещё два часа.

> Чрезвычайная физическая активность вызвала серьёзную усталость.
>
> Максимальная выносливость и здоровье уменьшились.

Теперь за пустыней можно было различить море.

— Ху-ху-хук. Почему она такая высокая? И я не смогу вернуться!

Когда Виид сползал вниз, он цеплялся за лестницу из света руками и ногами.

* * *

— Это не то.

— Мой меч намного лучше.

Так как Виид уехал, Фабио и Герман, работая с гелием, часто спорили.

— Взгляни на мой. Разве ты не чувствуешь великолепие этого меча?

— Какое великолепие? Он старомоден. А мой острый клинок только и ждёт, когда его пустят в дело. И моя обработка металла безупречна.

— Меч — это тебе не доспехи. Мой проект и руководство — самые правильные.

— Если ты настоящий кузнец, то тебе необходимо хоть немного разбираться в металлах. Твои умения достаточно ограничены.

— Что? Что ты сказал?

— Я только начал. Я ещё научу тебя кузнечному делу.

Фабио и Герману обоим было примерно по 45 лет, поэтому они оба были упрямы.

Они пытались выковать самый мощный меч из гелия посредством сотрудничества, но им никак не удавалось скоординироваться.

Одного гнома считали величайшим кузнецом континента, а второго — лучшим мастером по выковке мечей.

Гномам были характерны гордость и упрямство.

Фабио был строг, в то время как Герман был добр к людям. В этом возрасте престиж не имел для них смысла.

— Мы устроим соревнование.

— Отлично. Именно это я и хотел предложить. Тот, кто выкует лучший меч, получит право использовать этот гелий.

— Я принимаю условия.

Фабио и Герман отложили гелий и ради спора стали ковать мечи из стали.

Это заняло месяц, и в их спор оказались замешаны телестанции, но результат был неоднозначен.

Исполнение меча Фабио было немного лучше, но меч Германа был более детальнее и красивее.

Они считали друг друга соперниками и не могли удовлетвориться этим результатом.

— Ещё раз.

— На этот раз я покажу тебе, каков настоящий меч.

В матче-реванше с незначительным отрывом победил Фабио.

Он выковал исторический меч.

Это был редкий опыт для кузнеца.

Гелий наконец отправился в руки Фабио. Но Герман от этого

лишь улыбнулся.

— Игра ещё не окончена. Я — тот, кто выкует по-настоящему легендарный меч.

У Германа также имелось немного гелия для создания меча.

Фактически, это было одним из условий Виида.

— Расплавь Божественные Доспехи Рыцаря. Ты же сможешь снова использовать гелий, чтобы создать более качественный предмет?

— Вы действительно отдаёте его мне?

— Да. И я слышал, что квест Великого Императора касается и мастеров-кузнецов.

— Ох. Была такая информация? Я думал, они просто беспорядочно убивают.

— Они завоёвывают Центральный Континент и убивают всех мастеров-кузнецов, которых встретят.

— …

— Чтобы повысить ваше мастерство на заключительном этапе, вы должны произвести уникальный или легендарный меч.

— Если меч… До сих пор я был в состоянии их ковать.

— Создание лучшего меча является основным условием для становления мастером-кузнецом. Точно так же, как мастер-мечник должен преуспеть в охоте или великом приключении. Вас же по всему континенту признают главными претендентами на звание мастера-кузнеца.

— Это непростая задача.

Герман заметил, что Фабио застрял на одном месте, несмотря на создание такого количества хороших мечей.

У него получалось много хороших мечей, но он не мог создать лучший меч.

Фабио с самого начала сотрудничал с Гильдией Гермес и работал со многими редкими материалами, но он не сосредотачивался на каком-то конкретном мече.

Игроки Гильдии Гермес считали его оружие идеальным для стабильной охоты, а не для опасных квестов.

— Для обработки гелия сюда приедет Фабио. Чтобы помешать ему стать мастером, устрой с ним соревнование и впустую тяни время.

— Серьёзно?

— Да. Независимо от результатов соревнования, просто тормози его как можно дольше.

Фабио приехал в Королевство Арпен, чтобы поработать с гелием, а закончил тем, что напрасно тратил время на соревнования.

* * *

Несмотря на профессию берсерка, Союн отложила меч.

«Я не хочу сражаться, если это не для его защиты».

Её разум обрёл мир и спокойствие.

Другие высокоранговые игроки быстро превзошли её уровень.

И во время отсутствия Виида, Союн взяла на себя ответственность за Королевство Арпен.

* * *

Дворец Земли.

Великий Зал — место, где король и высокопоставленные дворяне собирались для обсуждения политики.

Главные лица Королевства Арпен были собраны в одном месте.

Их было целых 300 человек!

Королевство Арпен возникло из Моры, но теперь оно стало настолько обширным, что в нём проживало огромное количество игроков.

Здесь были жители, являющиеся образцовыми героями городов, и игроки с выдающимися навыками.

Лорды северных колоний, которые присоединились совсем недавно, также присутствовали.

Спустя три месяца они стали официальными лордами Королевства Арпен.

— Королевство Арпен — это путь к вершинам. Я бы сосредоточился на внутренней стабильности, нежели на войне с Империей Хэйвен.

— Оставить Империю Хэйвен в покое? Вы думаете, они оставят свои грязные намерения?

— Мы должны усилить нашу армию. Все деньги Королевства Арпен просто утекают на работы по гражданскому строительству.

— Но разве это не противоречит воле Виида? Посмотрите на Великие Здания, Пухольский Аквапарк, красивые мосты и транспортную сеть, которая соединяет обширные территории. У нас есть городское строительство и экономическое развитие. Обычные игроки приветствуют политику Виида.

— Хорошие результаты — не единственная проблема в этом вопросе. Вы должны посмотреть на сам процесс. Один человек, принимающий спонтанные решения…

— Виид-ним — король, и поэтому он решает. И вообще, разве это не королевство Виида?

— Мы не рабы. Мы лорды, и поэтому имеем право голоса. Этого достаточно.

— Если бюджеты проектов гражданского строительства будут сокращены, то архитекторы отвернутся от него. Мы должны проявлять больше уважения по отношению к архитекторам.

Образцовые герои было совершенно разными. К тому же, из этого собрания нельзя было исключать и политиков.

Король Виид монополизировал ключевые посты и административные решения.

Старшие лорды были решительно против этого.

В то время как они громко спорили, появилась Союн, временно исполняющая обязанности правителя.

— …

Стало настолько тихо, что можно было услышать звук падения иглы.

«Красивая».

«Богиня. Богиня не только Культа Травяной Каши, но и всего мира».

«Куо-ох. Сегодня я смог наконец воочию увидеть Богиню».

Союн мягко рассмеялась и сказала.

— Виид-ним будет находиться далеко в течение длительного времени. Поэтому он попросил, чтобы я заняла его место вместо него. У него появились неотложные обстоятельства, и, прежде чем начать это собрание, я приношу за это извинения.

Оберон, лорд Замка Вент и лидер Гильдии Холодной Розы, покачал головой.

— Непредвиденные ситуации могут произойти в любое время, поэтому нет никакой нужды приносить извинения. Мы не можем их принять. Пожалуйста, присаживайтесь.

— Слова Оберона хороши. Вы вообще никогда не должны приносить извинения.

— Правильно!

Игрокам, собравшимся в Великом Зале, стало грустно от извинений Союн.

«Не страшно, если он приедет позже или не приедет вообще. Ведь…»

«Как хорошо, что Виид-ним не прибыл. Огромное спасибо».

«Я надеюсь, что он продолжит не приезжать… Тут в нём нет нужды».

Люди были бесконечно вежливы.

Союн кратко их поблагодарила, а затем приступила к обсуждению повестки дня.

— Я слышала, что поступил официальный запрос Королевству Арпен о сокращении в нём строительных работ.

— …

Тишина.

Никто не мог ничего сказать.

«Работы по гражданскому строительству. Кто вообще сказал подобную вещь? Аххх. Я ничего не помню. Я просто впитываю её красоту».

«Богиня. Ох. Богиня…»

Союн покопалась в отчётах.

— Монак-ним из города Лунд публично подверг критике проекты гражданского строительства. Так как вы здесь, вы можете высказать мне более конкретное мнение по этому вопросу? Если у вас имеются какие-либо жалобы, пожалуйста, озвучьте их мне.

Монак был одним из 1000 лучших тяжеловесов Королевской Дороги и являлся лордом портового города Лунд.

Общий пристальный взгляд устремился к Монаку. На всех лицах отображалось хмурое выражение.

— А… Это…

Монак встал и заявил.

— Работы по гражданскому строительству… Расходование рабочей силы в некоторых областях является очень неэффективным… Ах, нет. Я полагаю, что был неправ. Я мыслил неправильно. Текущая политика Королевства Арпен прекрасна.

Союн мягко улыбнулась.

Она была рада, что люди похвалили политику Виида.

Лорды были очень рады, увидев её улыбку.

— Заместитель Королева-ним, у меня есть предложение.

Калдес, известный своей молчаливостью, поднял руку.

— Озвучьте его нам.

— Хорошо. В горах возле моего города была найдена крупная шахта. Разве у Королевства Арпен нет нехватки в полезных ископаемых? При соответствующей финансовой поддержке я смогу быстро её развить.

— Это хорошая идея. Пришлите мне точные данные, я рассмотрю их и завтра дам ответ.

— Спасибо.

Союн умело обращалась с задачами администратора.

Лорды не высказывали неблагоразумных требований. Аргументы, которые, как правило, надолго затягивали собрания, исчезли.

Сейчас здесь были серьёзные и приятные дебаты о развитии Королевства Арпен.

«Я должен оставаться лордом Королевства Арпен».

«Если Империя Хэйвен попытается захватить север, я буду сопротивляться».

«Ум-м… Я должен сохранить своё положение для сына. Он должен его унаследовать».

Политика и принадлежность к той или иной стороне не имели значения возле Союн.

* * *

Виид, несмотря на боль, поднимался по лестнице из света.

Многочисленные звезды стали ближе.

Версальский Континент, расположенный внизу, был похож на красивую синюю планету.

Без благословений Гестии он давно умер бы от потери выносливости.

Пока Виид поднимался по лестнице, он тщательно рассматривал синюю планету. Сквозь облака были смутно видны ландшафт и моря, поэтому он смог отыскать признаки Моры и Королевства Арпен.

Это была очень красивая планета, но у Виида не было времени, чтобы заострять внимание именно на этом. Это было как идти по улице и заметить валяющуюся купюру на расстоянии 400 метров от себя.

«За Равнинами Отчаяния существует новый континент. Никто ещё там не был… Он довольно обширен. Тут полные очертания Пустыни Спокойствия. Здесь область подземелий. И 10 запретных зон…»

Он поместил общую картину планеты в свою голову. Он не знал, когда она может пригодиться.

Даже если бы Виид забыл о математике или английском языке, он продолжал бы помнить всевозможные различные знания о Королевской Дороге!

Наконец, в конце лестницы из света появился большой круглый алтарь. Богиня Гестия ждала Виида, полностью состоя из огня.

«Может ли это быть опасно?»

Виид подошёл к алтарю.

— Ты — человек, достигший вершины искусства. Добро пожаловать в мир богов. Ты первый человек, который сюда попал.

Голос Гестии был преисполнен нежности.

Виид прошёл множество приключений, поэтому он смиренно встал на колени перед алтарём.

— Я опытный путешественник и прилежный скульптор. И я считаю, что мир и жизнь, созданные богами, являются прекрасным творением. Поэтому я готов прославлять Богиню

Гестию. Богиня, так это мир богов?

— Это место, где обитают боги. Если быть совсем точной, то это место, где мир богов соединяется с миром людей. Обычно здесь находятся стражи. После прохождения мимо алтаря, ты попадёшь в мир богов.

Виид огляделся.

Здесь повсюду парили огни в форме различных существ. Если бы он вторгся сюда без приглашения, они бы ожили и напали на него.

«Они кажутся реально сильными».

У него возникло инстинктивное ощущение, что ему пришлось бы стать, по крайней мере, столь же сильным как Хестигер, чтобы прорваться через них.

«Если здесь есть стражи, значит это стоило бы того. У богов, конечно же, имеются сокровища. Было бы неплохо, если бы я смог украсть их всех».

Вииду в голову приходили мысли только об одном.

— Ты привносишь в мир красоту. Теперь я дам тебе великую миссию.

— Скажите мне что угодно. Я буду следовать любым словам Богини Гестии.

Вероятность получения квеста принудительно была очень высока, поэтому Виид сразу решил брать его добровольно.

— Как у скульптора, у тебя в жизни было много страданий.

— Конечно, это же естественно… Ах, ничего, продолжайте.

Это вырвалось у Виида непреднамеренно.

К счастью, Гестия не обратила внимание на его слова и продолжила говорить.

— Ты оставил в мире множество художественных работ.

Самых разнообразных размеров и форм.

Они сохраняются в истории и в сердцах проходящих мимо людей, а также подстёгивают развитие цивилизации. Но будучи человеком, ты не можешь превысить лимит по материалам.

Виид внимательно слушал слова Гестии.

Тема ваяния была важна, но также стоило учитывать и особенности материалов.

От качества материалов зависела детализация скульптур и их размер.

Виид пролистывал в голове различные придуманные им скульптуры.

— Как скульптор, ты открываешь новые пути на дороге искусства. Поэтому я, Гестия, предоставлю тебе шанс.

Виид сглотнул слюну.

«Богиня призвала меня сюда, чтобы дать мне шанс.

Собирается произойти нечто крупное. Квест с огромным вознаграждением? Я хочу большое количество денег».

— Ты выйдешь за человеческие пределы.

— За пределы?

— Твоя скульптура станет частью этого мира и увидеть её сможет любой. Создавая её, ты сможешь бросить вызов самой высшей форме искусства.

Дзынь!

Вызов для Мастера Ваяния.

Скульптор Виид создал несметное количество скульптур.

Богиня Гестия предоставила ему новую возможность.

Используя силу богов, создать скульптуру звезды!

Создайте большую звезду, которая будет освещать ночное небо Версальского Континента.

Можно использовать резку, плавку или любые другие технологии.

Скульптора звезды будет освещать мир вечно.

В зависимости от свойств работы, вам будет даровано благословение. Благословение будет применимо и к другим вашим скульптурам.

Если последняя скульптура до становления мастером потерпит неудачу — квест провалится и Богиня Гестия будет разочарована.

Гестия даровала вам силу материального творения, свободного полёта и огня.

Вы не сможете погибнуть в космосе, однако преимущества бессмертия исчезнут, как только вы ступите на землю.

Уровень сложности: Квест на Мастера Ваяния.

Награда: Мастерство Ваяния.

Величественный дар Гестии.

Ограничения квеста: Навык ваяния 99,8 % 9-го продвинутого уровня.

Если квест потерпит неудачу, вы потеряете 10 % мастерства ваяния, а ваша Слава упадёт на 35 000.

Заключительный этап Квеста на Мастера Ваяния!

Ваяние звезды!

Виид облизал губы.

«Последняя скульптура будет действительно потрясающего масштаба».

На планете от скульптур оставались лишь груды гнилой

древесины.

Звезда могла бы выглядеть маленькой по сравнению с солнцем или луной, но гордость и слава от звезды, мерцающей в небе около них, будут огромны.

«Моё имя будет связано со звездой. Правда, спекуляция участками на ней или сборы за просмотр будут невозможны. Что ж. Это очень плохо».

> Вам дарована сила Гестии.
>
> Вы можете создать только одну звезду.
>
> Для этой скульптуры вы можете использовать неограниченное количество огня.
>
> Вы можете летать в космосе.
>
> С этого времени и до окончания квеста вы не сможете умереть.
>
> Однако спуск в мир людей будет рассматриваться как отказ от квеста, и ваше тело будет разрушено.

Виид сжал кулаки.

— Если я сделаю это, то стану настоящим мастером. Я наконец-то стану мастером ваяния.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

notes

Примечания

1

Ттокпокки — одно из самых популярных уличных блюд в Корее, обладающее особым острым и, в то же время, сладковатым вкусом. Небольшие рисовые лепешки с соусом кочучжан (острый соус, приготовленный из красного перца).